

Buku Panduan Guru
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN:
KERAJINAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

2022

SMA/MA KELAS XII

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

**Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII**

Penulis

Dessy Rachma Waryanti
Lu'lu'ul Fauziah Nurwito
Welly Purnama Kumalasari

Penelaah

Bandi Sobandi
Hendriana Werdhaningsih

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawati
Yanuar Adi Sutrasno
Akunnas Pratama

Kontributor

Agus Styawati
Ely Karyati

Ilustrator

M. Harun Rosyid Ridlo

Editor

Yohanes De Britto Wirajati

Desainer

Syndhi Renolarisa

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh:

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-902-7 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-602-427-955-4 (jil.3)

Isi buku ini menggunakan Noto Serif 9/12 pt, Steve Matteson.
xii, 244 hlm.: 17,6 x 25 cm.

KATA PENGANTAR

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Desember 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 196804051988121001



PRAKATA

Prakarya merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang mewadahi pelatihan praktik kewirausahaan yang apresiatif dan kreatif serta berkelindan secara komprehensif, artistik, dan analitis kritis atas ragam budaya dan artefak kekayaan lokal yang ada di Nusantara. Kerajinan, Rekayasa, Budi Daya, dan Pengolahan adalah aspek-aspek pembelajaran yang diupayakan dapat membantu pengembangan pendidikan dalam memberikan wawasan pengetahuan seputar keterampilan hidup dan kewirausahaan yang relevan dengan perkembangan global.

Mengacu pada spektrum karakter Profil Pelajar Pancasila dengan syntax Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F maka penulis memilih topik per unit secara berurutan dengan memulai aktivitas pembelajaran dari perancangan embrio karya/produk kerajinan melalui pengamatan yang terdokumentasi dalam jurnal visual. Selanjutnya proses pengembangan bentuk melalui desain yang dikerjakan berbasis pengamatan dalam jurnal visual dilanjutkan dengan pemilihan dan pengolahan bahan hingga proses pembuatan prototype atau sampling karya. Sebelum proses akhir yakni produksi masal, dilakukan penghitungan untuk melihat peluang usaha yang dapat dilakukan terhadap produk kerajinan tersebut. Kegiatan tersebut dengan demikian dapat memberikan wawasan kepada peserta didik seputar dunia kerajinan, ekonomi dan industri kreatif. Sehingga di masa depan, selepas peserta didik lulus dari bangku sekolah telah mengetahui setidaknya dasar pengetahuan seputar kewirausahaan dan kepekaan untuk merawat kearifan lokal secara kreatif dan memiliki nilai ekonomi. Tentunya, nilai-nilai kewirausahaan yang diajarkan melalui pengalaman, pelatihan dan perancangan produk dengan menjalani rangkaian proyek produksi menggunakan teknologi terkini dapat terwujud secara sempurna jika hal ini diamini sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orang tua.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para kontributor buku yang terdiri dari seniman, perajin, desainer dan fotografer yang telah mengabadikan kerajinan-kerajinan bersejarah. Serta tokoh-tokoh wirausaha kreatif yang telah bersedia kami wawancarai dan ditulis. Hal tersebut diupayakan oleh tim penulis untuk bersama-sama merekam perkembangan ekonomi kreatif dari tokoh dan pelaku itu sendiri yang inspiratif. Bahwa, saat ini jenis pekerjaan yang memerlukan keterampilan artistik, kreativitas dan orisinal merupakan telah banyak berkembang.

Akhirnya, penulis berharap kepada masyarakat yang membaca dan menggunakan buku ini untuk dapat menggunakan embrio pembelajaran sembari mengembangkan dengan modifikasi dari guru-guru yang kreatif.

Selamat membaca dan mengaplikasikan. semoga buku ini memberikan manfaat berarti bagi pengembangan pendidikan, khususnya Mata Pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA) Kelas XI.

Jakarta, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Prakata	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
Daftar Tabel	v
Petunjuk Penggunaan Buku	vi

BAGIAN 1 PANDUAN UMUM

- A. Pendahuluan | 2
- B. Tujuan Panduan Buku Guru | 5
- C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMP | 6
- D. Prosedur Keselamatan Kerja | 7
- E. Profil Pelajar Pancasila | 9
- F. Capaian Pembelajaran | 16
- G. Strategi Pembelajaran | 21
- H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila | 22
- I. Interaksi Guru, Orang Tua, dan Masyarakat | 23
- J. Asesmen | 35
- K. Refleksi Guru | 38

BAGIAN 2 Unit-Unit Pembelajaran

Unit 1 Analisis Ragam Kerajinan Mancanegara

- A. Linimasa Sejarah | 42
- B. Deskripsi Unit | 43
- C. Informasi Untuk Guru | 44
- D. Model Pembelajaran | 46
- E. Materi Pokok | 51
- F. Langkah-Langkah Pembelajaran | 75
 - Kegiatan 1: Pengenalan Studi Komparasi | 77
 - Kegiatan 2: Pengecekan Proses | 77



Unit 2

Penelitian dan Perancangan

- A. Deskripsi Unit | **88**
- B. Informasi Untuk Guru | **89**
- C. Model Pembelajaran | **92**
- D. Materi Pokok | **98**
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | **112**
 - Kegiatan 1: Analisis Gambar | **114**
 - Kegiatan 2: Papan Ide dan Sketsa Rancang | **116**
 - Kegiatan 3: Prototipe Produk | **118**

- 132** | A. Deskripsi Unit
- 132** | B. Informasi Untuk Guru
- 135** | C. Model Pembelajaran
- 138** | D. Materi Pokok
- 143** | E. Langkah-Langkah Pembelajaran
- 149** | Kegiatan 1: Pembagian Kelompok Peran Kerja
- 150** | Kegiatan 2: Melakukan Kegiatan Peran Kerja
- 151** | Kegiatan 3: Membuat Jurnal Kegiatan

Unit 3

Proyek Kerajinan Kolaborasi

Unit 4

Simulasi Pasar, Magang dan Workshop

- A. Deskripsi Unit | **194**
- B. Informasi Untuk Guru | **195**
- C. Model Pembelajaran | **197**
- D. Materi Pokok | **202**
- E. Langkah-Langkah Pembelajaran | **210**
 - Pilihan Kegiatan 1: Bazar | **210**
 - Pilihan Kegiatan 2: Magang | **212**
 - Pilihan Kegiatan 3: Kunjungan Studio | **214**

Bagian Akhir

- Glosarium | **225**
- Daftar Pustaka | **227**
- Daftar Tautan Sumber Gambar | **229**
- Ucapan Terima Kasih | **233**
- Profil Pelaku Perbukuan | **234**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Profil Pelajar Pancasila.....	10
Gambar 1.2	Contoh gambar desain 1.....	37
Gambar 1.3	Contoh gambar desain 2.....	37
Gambar 1.4	Contoh gambar desain 3.....	37
Gambar 1.5	Contoh gambar desain 4.....	38
Gambar 1.1	Presentasi hasil penelitian dan berbagi pendapat.....	47
Gambar 1.2	Kerajinan keramik masa Romawi berbentuk bejana: “Amphora”	51
Gambar 1.3	(kiri) Gelang rantai maille menggunakan cincin anodized berlapis perak dan biru, (kanan) perhiasan logam dan manik-manik Sumeria.	52
Gambar 1.4	(kiri) topeng Ngady-Mwaash; abad ke-19; dari Kerajaan Kuba; Museum Etnologi Berlin. (kanan) topeng Mbagu; Museum Kerajaan Afrika Tengah (Tervuren, Belgia)	53
Gambar 1.5	Corak pada kerajinan tekstil Flores.....	54
Gambar 1.6	Corak Keramik Dinasti Ming	55
Gambar 1.7	Contoh stempel geometris pada kerajinan kulit dengan teknik cap.....	56
Gambar 1.8	(kiri) tas untuk buku, abad ke-15. (kanan) tempat senjata abad ke-15	56
Gambar 1.9	Anyaman wanita Pribumi Australia di Perbatasan Northern	57
Gambar 1.10	(kiri) Cap tangan di gua Cueva de las Manos, Perito Moreno, Argentina. (kanan) Reproduksi karya seni Lascaux di Lascaux II.	58
Gambar 1.11	(kiri) Kalung Coker Afghanistan, (kanan) kalung coker Mesir	59
Gambar 1.12	Salah satu Permadani yang terus dikembangkan hingga abad pertengahan: 1430–1450 SM	60
Gambar 1.13	(kiri) Diagram bagian dari vas khas Athena, (kanan) ilustrasi bejana Romawi	60
Gambar 1.14	Wadah keramik Han Barat dengan dekorasi gerakan akrobat	61
Gambar 1.15	Kain Sutra Lukis Han	61
Gambar 1.16	(kiri) kotk cermin Paris, 1300-1330 M, (tengah) tutup kotak perhiasan 870 M.	62
Gambar 1.17	(kiri) sketsa rancang belah ketupat (The rhombicuboctahedron). (kanan) Model sayap karya Leonardo da Vinci, di Museum Nasional Sains dan Teknologi, Milan 63	
Gambar 1.18	Gudang tenun di pabrik Morris & Co di Merton, yang dibuka pada tahun 1880-an ..	64
Gambar 1.19	(kiri) Pola Kayu untuk Percetakan Tekstil. (tengah) Hiasan dinding untuk Kelmscott Manor. (kanan) desain karpet	66
Gambar 1.20	Vas-vas Grueby Pottery (Boston, Massachusetts, 1899–ca. 1911)	67
Gambar 1.21	Gesper sabuk perak dan pirus oleh Madeline Yale Wynne.....	68
Gambar 1.22	Buku Contoh Tekstil abad ke-19, Prancis, Lyons.....	69
Gambar 1.23	The Bauhaus Building in Dessau, Germany.	70
Gambar 1.24	René Lalique, bros. Museum Gulbenkian di Lisbon.....	70
Gambar 1.25	“Sparkling Vortex”, kalung karya Marc Lange, 2007.....	71
Gambar 1.26	Contoh Studi Komparasi	72
Gambar 2.1	Kartu gambar membantu peserta didik untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk kerajinan baru sebagai bahan observasi	93
Gambar 2.2	Contoh <i>moodboard</i> dengan ide tradisional-modern lengkap dengan inspirasi elemen desain dan rencana penggunaan warna	94
Gambar 2.3	Sketsa rancang awal	95
Gambar 2.4	Prototipe kerajinan dapat dibentuk terlebih dahulu dalam bentuk digital	96
Gambar 2.5	Penggunaan gawai pribadi dalam kelas yang terkoneksi dengan internet akan membantu peserta didik mendapatkan informasi lebih luas	99
Gambar 2.6	Contoh kain sisa yang kerap ditemui pada kawasan industri tekstil bisa menjadi bahan baku kerajinan yang mudah ditemui dan murah	100
Gambar 2.7	Moodboard ide perancangan photo booth bertema Harry Potter.....	106

Gambar 2.8	Moodboard ide perancangan busana karakter novel dengan referensi era neo-victorian.....	107
Gambar 2.9	Sketsa Rancang dan Desain Final Produk yang terinspirasi dari fauna.	108
Gambar 2.10	Penggunaan motif nusantara dalam kerajinan busana modern/mancanegara Sumber: Kemdikbud/Syarifah Adila Alatas, 2019.....	109
Gambar 2.11	Prototipe kerajinan berbentuk tas menggunakan kardus bekas.....	110
Gambar 2.12	Pengemasan kain tenun Kalimantan Barat	111
Gambar 2.13	Contoh tampilan moodboard material bahan karya SALDA Arredamenti % Masha Shapiro Agency	116
Gambar 2.14	Contoh penerapan referensi moodboard kedalam konsep karya tekstil	117
Gambar 2.15	Profil Dodo Aldiano dan karya rancangannya dari logo, interior dan furniture ...	125
Gambar 2.16	Profil Dyah Retno dan karya seni keramik dan kerajinan.....	127
Gambar 3.1	Kegiatan fotografi produk dengan studio mini di kelas	136
Gambar 3.2	Pengecekan hasil prototipe dengan desain dan papan ide material	137
Gambar 3.3	Salah satu proses perjalanan hasil kerajinan yang dimulai dari gulungan benang.	139
Gambar 3.4	Salah satu contoh alat produksi yang digunakan untuk kerajinan anyaman.....	140
Gambar 3.5	Kegiatan peran kerja Perajin.....	150
Gambar 3.6	(kiri) butsir dan tanah liat siap pakai tanpa bakar (<i>polymer clay</i>), (kanan) kuas dan cat akrilik	153
Gambar 3.7	Kerajinan Keramik dengan Motif akulturasi antara asia dan ornamen hias Talavera Meksiko di sentra keramik Kiara Condong, Bandung	154
Gambar 3.8	Kerajinan Kardus Bekas menjadi Jam Dinding Pendulum Gaya Victoria	156
Gambar 3.9	Kerajinan tas hias dengan corak geometri	159
Gambar 3.10	Anyaman tapestri mini corak hewan	162
Gambar 3.11	Anyaman tapestri kombinasi makrame.....	163
Gambar 3.12	Kerajinan tas hias teknik decoupage	165
Gambar 3.13	Kerajinan miniatur otomotif.....	168
Gambar 3.14	Kerajinan Lukisan di atas tas: personalisasi benda pakai dengan seni lukis.....	171
Gambar 3.15	(kiri) butsir dan tanah liat siap pakai tanpa bakar (<i>polymer clay</i>), (kanan) kuas dan cat akrilik	172
Gambar 3.16	Kerajinan asesoris oleh Brombielab	174
Gambar 3.17	Alat-alat yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan book binding.....	175
Gambar 3.18	Aneka Kerajinan buku jilid (<i>book binding</i>).....	177
Gambar 3.19	Alat dan tahapan mengolah plastik menjadi kerajinan	178
Gambar 3.20	Kerajinan limbah plastik oleh iyyhcollective	181
Gambar 3.21	Bengkel kerja komunitas Pijar Menempa.....	190
Gambar 4.1	Mengaitkan isu lingkungan untuk inspirasi pembuatan karya akan menumbuhkan pelajar yang kritis dan solutif.....	198
Gambar 4.2	Mempresentasikan produk dalam pameran sekolah dan membuat laporan perjalanan belajar akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman dan pemahaman belajar yang lebih dalam.	201
Gambar 4.3	Stand Pasar (Bazar) Brombielab: Kerajinan aksesoris dari <i>clay</i>	203
Gambar 4.4	Contoh melakukan workshop membuat sabun dari minyak bekas secara daring	207
Gambar 4.5	Kunjungan Studio ke Sentra Keramik Kiaracondong.....	209

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Buku ini merupakan buku panduan guru yang dapat digunakan sebagai referensi dan inspirasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan SMA Kelas XII. Guru Prakarya Kerajinan diharapkan membaca secara seksama serta menggali informasi yang telah diberikan melalui eksplorasi sumber-sumber lain. Guru dapat mengembangkan cara, temuan informasi dan pengetahuan serta kegiatan pembelajaran yang cocok dengan kondisi lingkungan sekitar.

Guru diharapkan dapat menyajikan materi yang ada dalam buku dengan ragam kreativitas yang dimiliki. Distribusi sajian materi dalam buku ini dapat dilakukan dengan menggandakan materi-materi tertentu seperti yang terdapat di halaman pengayaan atau linimasa sejarah dengan mesin fotokopi. Bentuk distribusi lain yang bisa dilakukan adalah mengolah esensi pengetahuan melalui tampilan slide presentasi.

Tiap unit dalam buku ini memuat informasi seputar kegiatan beserta langkah-langkah pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran dalam setiap unit mengacu pada empat butir Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan. Guru diharapkan untuk membiasakan peserta didik untuk melakukan observasi dan eksplorasi sebagai langkah awal kegiatan sebelum merancang desain/ perencanaan dan produksi kerajinan. Pada akhir kegiatan, guru dapat mengajak peserta didik untuk bersama-sama melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil penciptaan karya kerajinan mereka.

Asesmen pembelajaran dalam buku ini terbagi menjadi asesmen diagnostik, formatif dan sumatif. Pada asesmen diagnostik, guru menilai kemampuan dan pengetahuan peserta didik untuk menentukan strategi dan tahapan pembelajaran selanjutnya. Asesmen formatif digunakan untuk menilai proses pembelajaran, sedangkan sumatif untuk melihat bagaimana keseluruhan pembelajaran diterima oleh peserta didik.

Fitur-fitur yang terdapat di dalam Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan SMA Kelas XII beserta penjelasannya adalah:

“Judul dari materi dalam setiap kegiatan”

Penamaan judul tiap unit disesuaikan dengan inti kegiatan pembelajaran.

A. Informasi Unit

Memuat informasi seputar unit, berkaitan dengan tujuan, model, pokok materi dan tahapan pembelajaran tiap unit. Fitur-fitur informasi unit terbagi menjadi:



Peta Materi

Berisi skema keterhubungan antara unit, langkah pembelajaran, tujuan dan manfaat dari kegiatan yang berlangsung dalam setiap unit.



Tujuan Pembelajaran

Berisi informasi kegiatan pembelajaran dalam setiap elemen. Fitur ini mencakup segala kemampuan pembelajaran yang hendak dipraktikkan peserta didik yang dijabarkan dalam setiap pertemuan.



Deskripsi Unit

Berisi penjelasan gambaran kegiatan, materi dan keterhubungan suatu konsep dengan pengetahuan lain, yang diharapkan dapat membantu guru dalam membayangkan garis besar pengetahuan konseptual yang akan dipelajari.



Informasi untuk Guru

Berisi kumpulan informasi yang didapatkan dari pembelajaran dan pengalaman. Informasi untuk Guru dapat berisi berbagai saran atau rekomendasi tentang konsep ilmu, penerapan pembelajaran dengan pendekatan *student centre*, pengaturan peserta didik, penataan kelas, sarana prasarana yang perlu disiapkan guru dan peserta didik, interaksi dengan orang tua, maupun prosedur keselamatan kerja.



B. Pembelajaran

Berisi sifat kegiatan pembelajaran dengan kekhasan karakter materi dalam setiap unit yang berurutan, mulai dari:



Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah gaya kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan produk dari peserta didik. Setiap kegiatan memiliki berbagai strategi yang dapat dilakukan oleh guru dengan model yang beragam. Model pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, guru dapat mengolah model pembelajaran sesuai kondisi di sekolah masing-masing.



Langkah-langkah Pembelajaran

Pada langkah-langkah pembelajaran, akan diuraikan beberapa rancangan pembelajaran berdasarkan alokasi waktu yang ditentukan. Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.



Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif merupakan contoh saran strategi yang dapat digunakan oleh guru apabila guru tidak dapat menyelenggarakan strategi yang telah disampaikan sebelumnya.



Asesmen

Berisi rubrik penilaian yang diuraikan berdasarkan ketercapaian pembelajaran peserta didik. Jenis asesmen dan kriteria penilaian terdiri dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Setiap asesmen juga dilengkapi dengan rubrik dari setiap strategi pencapaiannya.

C. Halaman Pengayaan

Memuat materi tambahan yang dapat digandakan oleh guru dengan mesin fotokopi atau sebagai tambahan esensial saat pemaparan materi dan kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur halaman pengayaan dalam buku ini antara lain:



Wawancara Tokoh

Berisi transkrip wawancara dengan seniman dan perajin Indonesia yang telah dilakukan oleh tim penulis sebagai pengetahuan tambahan terkini tentang perkembangan industri kerajinan dan tokoh-tokoh baru seni kerajinan Indonesia. Informasi ini diharapkan dapat menjadi panduan guru saat mendampingi peserta didik melakukan kunjungan ke industri rumahan, menginspirasi peserta didik menjadi wirausahawan seni dan berkontribusi dalam perkembangan ekonomi kreatif. Guru dapat menggandakan laman ini dan dibagikan kepada murid sebagai bahan diskusi.



Linimasa Sejarah

Pengetahuan sejarah tersaji dalam bentuk infografis linimasa yang dapat digunakan guru sebagai bahan dasar penjabaran materi dan pengetahuan terkait topik. Laman ini dapat digandakan guru dengan mesin fotokopi dan disebarakan kepada peserta didik sebagai bahan diskusi.



Refleksi Guru

Berisi penjelasan tentang tahapan akhir kegiatan unit yang dapat dilakukan guru demi tercapainya kualitas pembelajaran yang lebih baik pada unit selanjutnya. Dalam sub unit ini, guru dapat merefleksikan metode mengajar yang telah diberikan dan bagaimana metode tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar di sekelilingnya. Selain itu, melalui kegiatan ini, guru dapat menilai dirinya sendiri untuk mengembangkan kompetensi menjadi pendidik yang semakin berkualitas dengan meninjau arena dan media pembelajaran, sarana-prasarana serta sikap peserta didik atas kegiatan yang telah dilakukan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.
ISBN : 978-602-427-955-4 (jil.3)

Bagian 1

Panduan Umum



A. Pendahuluan

Kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan di SMA lebih mengarah pada fasilitasi peserta didik dalam mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan diarahkan pada pembentukan karakter kewirausahaan dengan mengembangkan sikap Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan dan penumbuhan nilai-nilai kewirausahaan. Pembentukan nilai-nilai karakter kewirausahaan ini dimulai dari penyelarasan antara kemampuan dan kesukaan dengan minat dan motif berwirausaha dengan tujuan melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis. Selain itu, pengembangan keterampilan kerajinan diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk, serta teknik penciptaan kepada pemenuhan keterampilan keluarga/rumah tangga (*family/home skill*) dan keterampilan hidup (*life skill*) dengan berbasis pada potensi/konteks daerah (kearifan lokal) setempat. Pengembangan kewirausahaan dilakukan dengan mengikuti perkembangan masa kini, di antaranya dapat melalui cara luring dan melalui media sosial.

Sejarah Prakarya Kerajinan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan sosial. Oleh karena itu, berdasarkan dokumentasi Kemendikbudristek, penataan pelajaran Prakarya Kerajinan pada Kurikulum Merdeka ini berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan iptek yang berdasarkan pada budaya dan kearifan lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan nilai kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan keunggulan dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal dan berbasis budaya yang diselenggarakan dalam bentuk pendidikan, antara lain (1) tata nilai, sumber etika, dan moral dalam kearifan lokal, sekaligus sebagai sumber pendidikan karakter bangsa; (2) teknologi tepat guna yang relevan dikembangkan untuk menumbuhkan semangat pendidikan keterampilan proses produksi dan (3) materi kearifan lokal.

Dasar pembelajaran berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan jati diri sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan dan sekaligus kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini didasari kondisi nyata bahwa pengaruh kuat budaya luar masih perlu mendapat perhatian serta pengaruhnya terhadap pemahaman budaya peserta didik.

Pelajaran Prakarya Kerajinan juga memperhatikan wawasan pasar, dengan mendasarkan pada prinsip pendidikan dan latihan (diklat). Hal ini sesuai dengan harapan Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, dan Belajar Aktif dan Naturalistik dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual. Isi Instruksi Presiden tersebut menyangkut kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk periode 2009—2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis serta berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Tantangan pelajaran Prakarya Kerajinan dalam menghadapi persoalan internal dan eksternal dibutuhkan keterpaduan pada hal-hal sebagai berikut:

1. pemahaman nilai tradisi dan kearifan lokal serta teknologi tepat guna;
2. adopsi sistem produksi dengan teknologi dasar, serta;
3. mendasarkan wawasan pelatihan dengan kewirausahaan.

Secara garis besar, pelajaran Prakarya Kerajinan diharapkan memperhatikan:

- 1) pendidikan budaya dan karakter Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian integral yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional;
- 2) pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan;
- 3) fasilitasi pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh;
- 4) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah dan orang tua, serta



- 5) revitalisasi pendidikan dan budaya karakter bangsa dalam menggugah semangat kebersamaan.

Kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan serta kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi tersebut dengan perubahan lingkungan. Proses dinamis ini perlu didorong oleh energi dan hasrat yang tinggi untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan setiap persoalan yang timbul selama proses penyelarasan. Konteks daerah menjadi kekuatan motivasi dan inspirasi bagi guru dan peserta didik dalam proses perubahan tersebut.

Guru Prakarya Kerajinan diharapkan memiliki karakter yang mampu mendorong tumbuh kembang peserta didik secara holistik; aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya; serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.



Dalam pembelajaran Prakarya Kerajinan Peserta didik dilatih mampu berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis dan menyeluruh (komprehensif). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual yaitu menggali kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi kerajinan melalui eksperimentasi, modifikasi dan sentuhan akhir (*finishing touch*) produksi dengan memberi kesempatan untuk berefleksi dan evaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan: seni, desain, teknologi, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

Tahapan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi: eksplorasi, perencanaan, pelaksanaan dan asesmen pembelajaran. Secara operasional, langkah-langkah dalam tahap setiap tahapan dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Selain itu langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari empat elemen; observasi/eksplorasi, rancangan/desain, produksi, dan refleksi/evaluasi juga disampaikan dengan rinci.

B. Tujuan Panduan Buku Guru

Buku ini merupakan buku pegangan guru untuk memberikan contoh mengelola pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi peserta didik memahami materi dan mengamalkannya. Buku ini dipergunakan guru sebagai salah satu rujukan atau petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran. Buku panduan ini bukan sumber informasi tunggal, tetapi guru Prakarya Kerajinan diharapkan memperkaya pengetahuan dan pemahamannya dengan mempelajari buku-buku atau sumber informasi lain yang relevan.

Buku Pembelajaran Prakarya Kerajinan ini dibuat untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, termasuk tersedianya guru Prakarya Kerajinan profesional yang terliterasi secara baik. Kehadiran buku panduan bagi Guru Prakarya Kerajinan ini diharapkan turut memberi sumbangsih dalam memperbanyak ragam sumber informasi kepada guru dan peserta didik.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMA

Pembelajaran merupakan proses komunikasi interaktif antara sumber belajar, guru, dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Dalam Capaian Pembelajaran 2022 Kurikulum Kemdikbudristek, istilah prakarya dalam pembelajaran adalah karya keterampilan yang dihasilkan dengan tangan, mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan **cekat, cepat, dan tepat**. Kata *cekat* mengandung makna tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang karakter, bentuk, sistem, dan perilaku objek yang diwaspadai. Unsur yang terdapat di dalamnya adalah kreativitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan (*adversity*) serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas. Istilah *cepat* merujuk kepada kecakapan mengantisipasi perubahan, mengurangi kesenjangan kekurangan (*gap*) terhadap masalah maupun objek dan memproduksi karya berdasarkan target waktu terhadap keluasaan materi, maupun kuantitas sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kata *tepat* menunjukkan kecakapan bertindak secara presisi untuk menyamakan bentuk, sistem, kualitas maupun kuantitas dan perilaku karakteristik objek atau karya. Pada dunia pendidikan pengertian pelajaran Prakarya Kerajinan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi **cekat, cepat, dan tepat** dalam menghadapi permasalahan belajar. Perilaku yang terampil ini dibutuhkan dalam hidup manusia di masyarakat.

Melihat uraian tersebut, secara substansi bidang Prakarya Kerajinan mengandung kinerja keterampilan. Istilah kerajinan berasal dari kecakapan melaksanakan, mengolah, dan menciptakan dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill*. Oleh karena itu, prakarya kerajinan berisi kegiatan kerajinan tangan membuat (*creation with innovation*) benda pakai atau fungsional dan benda hias berbasis kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan arti kata prakarya kerajinan sebagai kata kerja yang diartikan kinerja produktif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan, kecakapan, kerapian, dan ketepatan.

Orientasi pembelajaran Prakarya Kerajinan di SMA adalah memfasilitasi pengalaman intelektual, sosial, estetik, artistik, dan kreativitas kepada peserta didik. Kegiatan ini dimulai dari identifikasi

potensi di lingkungan daerah peserta didik yang dapat diubah menjadi produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup bentuk, karakteristik, fungsi, tema, komposisi, bahan, peralatan, teknik dan kelebihan serta keterbatasan produk kerajinan. Selain itu, peserta didik juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk kerajinan melalui kegiatan yang sistematis dengan berbagai cara yang dapat dimulai dengan cara mencontoh, mengubah/memodifikasi, dan mengkreasikan serta diakhiri dengan mencipta produk dan sistem kerja baru. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1959) disebutkan 4N dalam bahasa Jawa, yaitu *nonton* (mengamati), *niteni* (mengidentifikasi), *niroke* (menirukan), *nambahi* (mengembangkan/memodifikasi).

D. Prosedur Keselamatan Kerja

Kegiatan dalam Prakarya Kerajinan perlu memperhatikan keselamatan peserta didik dalam belajar. Harus dipastikan bahwa peralatan dan bahan yang dipakai pada praktik pembuatan karya cukup aman digunakan oleh peserta didik sesuai dengan kelompok usianya. Guru maupun peserta didik perlu mengetahui prosedur keselamatan kerja sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagaimana sebaiknya kita melakukan perlindungan diri terhadap bahaya yang dapat terjadi akibat penggunaan bahan-bahan maupun peralatan. Oleh sebab itu, prosedur penjelasan terkait tata cara memperlakukan sebuah karya yang bersumber dari pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, di mana dan kapan harus disampaikan di awal pembelajaran, sebagai bagian dari eksplorasi.

Biasanya bahaya dari bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan maupun kesehatan terdiri dari cairan yang berupa getah (resin), asam (*acid*), cairan yang disemprotkan (*lacquers*), ampas/kotoran (*dirt*), dan bahan pelarut (*solven*). Bahan-bahan tersebut dikhawatirkan menjadi racun bagi kesehatan jika pemakaiannya tidak mengikuti petunjuk yang benar. Bahaya juga biasa muncul pada penggunaan alat yang berupa benda tajam, benda tumpul, alat pemukul, alat pemanas, alat listrik, alat pendingin, alat penekan dan lain sebagainya.

Guru perlu memberikan perhatian yang ekstra sebelum bekerja. Guru juga dapat menempelkan slogan-slogan peringatan bahaya dan kalimat kehati-hatian, seperti berikut ini.

“Hati-hati aliran listrik!”

“Bahaya bahan panas.”

“Lakukan dengan perlahan.”

Termasuk juga kalimat-kalimat yang mengarah kepada penghematan dan pemeliharaan bahan/alat, seperti berikut ini.

“Cukup ambil satu saja!”

“Ambil satu alat dan kembalikan!”

“Kumpulkan sisa bahan di tempat ini.”

Dalam hal pembelian material/bahan, guru hendaknya memperhatikan hal-hal berikut ini.

- 1) Periksa label kadaluarsa pada produk atau tanyakan kepada produsen/penjual material.
- 2) Perhatikan petunjuk pemakaian dan penyimpanan. Informasi yang disampaikan dalam sebuah material/bahan berkaitan pula dengan penggunaan peralatan untuk keselamatan kerja, sehingga baik guru maupun peserta didik sebaiknya menggunakan peralatan keselamatan yang tepat.

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian pada peralatan yang digunakan untuk prosedur keselamatan disesuaikan dengan kegunaannya sebagai berikut.

- 1) Menghindari penghirupan zat. Gunakan masker dengan ukuran yang tepat untuk menutup hidung dan mulut.
- 2) Menghindari keracunan. Cegahlah bahan masuk melalui mulut. Peringatan dan pengawasan dari orang dewasa harus lebih ketat.
- 3) Menghindari penyerapan cairan. Gunakan celemek/baju kerja, sarung tangan, kacamata, atau pelindung kepala untuk menghindarkan diri dari masuknya cairan melalui kulit.

- 4) Menghindari setruman listrik. Tutup kabel dengan isolasi, hindari tangan dari keadaan basah, gunakan sarung tangan jika ingin memasang/mencabut stop kontak aliran listrik.
- 5) Menghindari bahaya kebakaran. Gunakan pelindung wajah/kepala dan tameng badan, gunakan sarung tangan tebal dan celemek/baju kerja.

Untuk kepentingan bersama, sebaiknya saat mata pelajaran Prakarya Kerajinan, selalu disiapkan kotak P3K untuk membantu prosedur kesehatan. Selain itu, selalu disiapkan wadah daur ulang untuk setiap material yang tersisa, dan masih dapat digunakan, serta tong sampah yang cukup untuk membuang semua limbah proses pembuatan karya. Dengan demikian, prosedur keselamatan kerja dan pelestarian lingkungan dapat dikondisikan lebih awal, sehingga segala risiko dapat diminimalkan dengan sebaik-baiknya.

E. Profil Pelajar Pancasila



Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, istilah “pelajar” atau “*learner*” digunakan dalam penamaan profil ini merupakan representasi seluruh individu yang belajar. Istilah ini lebih inklusif daripada “peserta didik” yang hanya mewakili individu yang tengah menempuh program pendidikan yang terorganisir. Menjadi pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) adalah salah satu atribut yang dinyatakan dalam Profil Pelajar Pancasila, sehingga harapannya meskipun sudah tidak menjadi peserta didik lagi, sudah menamatkan pendidikannya, seseorang akan terus menambah kemampuan berpikir dan kerjanya dari segala sumber yang tersedia.

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan sehari-hari yang dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar. Karakter dan kemampuan ini adalah perwujudan dari nilai-nilai Pancasila sepanjang hayat. Melalui Profil Pelajar Pancasila, sistem pendidikan nasional menempatkan Pancasila tidak saja sebagai dasar, tetapi juga ditempatkan sebagai tujuan utama. Dalam kerangka



kurikulum, profil ini berada di paling atas, menjadi luaran (*learning outcomes*) yang dicapai melalui berbagai program dan kegiatan pembelajaran.



Gambar I.1 Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi utama, yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong-royong, dan 6) berkebinekaan global. Keenam dimensi tersebut kemudian dirangkum dalam satu rangkaian profil yang tidak terpisahkan, yaitu “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Profil lulusan yang dibangun diberi nama “Profil Pelajar Pancasila” dengan tujuan untuk menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam diri setiap individu pelajar Indonesia.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan turut berkontribusi dalam penerapan dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, secara umum mempertimbangkan pembelajaran langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*), agar semua dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila dapat didukung pencapaiannya oleh mata pelajaran Prakarya Kerajinan melalui dua jenis pembelajaran tersebut. Dalam konteks upaya untuk pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran mengarah pada kesadaran bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah Profil Pelajar Pancasila. Besar harapan agar indikator alur perkembangan dalam Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi poin pembelajaran serta menjadi indikator asesmen, sehingga upaya pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila bisa terencana, dilaksanakan dengan baik dan terukur.

Untuk memberikan gambaran kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan yang mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel I.1 Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan yang Mendukung Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	1. Akhlak beragama	Menyadari bahwa dirinya adalah makhluk yang mendapatkan amanah dari Tuhan sebagai pemimpin di muka bumi yang mempunyai tanggung jawab untuk mengasihi dan menyayangi dirinya, sesama manusia dan alam, dengan menggunakan potensi sumber daya alam dan manusia di sekitar dengan baik dan dalam takaran yang benar bukan eksploitatif.



Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
	2. Akhlak pribadi	Memaksimalkan kinerja panca indera (melihat, mengecap, mencium, mendengar, meraba) untuk mengamati lingkungan sekitar. Menampilkan tindakan yang konsisten dengan apa yang dikatakan dan dipikirkan melalui kegiatan jurnal visual dan proses realisasi produk. Menjelaskan alasan logis jika terjadi perubahan rencana awal secara jujur dan rendah hati.
	3. Akhlak kepada manusia	Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar dan mencari solusi bersama dengan peserta didik lain menggunakan strategi penciptaan karya seni kerajinan.
	4. Akhlak kepada alam	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya menyadari bahwa dirinya adalah salah satu di antara bagian-bagian dari ekosistem bumi yang saling mempengaruhi.
	5. Akhlak bernegara	Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, peduli dan membantu sesama melalui kegiatan <i>brainstorming</i> , bergotong royong menciptakan produk karya kerajinan.

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Berkebinekaan global	1. Mengenal dan menghargai budaya.	Menjelaskan konsep kerajinan yang berbeda-beda di setiap daerah, mendokumentasikan, memotret, mencatat informasi tentang kerajinan khas daerah dan menyusun pengetahuan dan informasi yang terkumpul dalam dokumentasi menjadi jurnal visual.
	2. Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan dengan mewawancarai tokoh-tokoh seni kerajinan: perajin, pelaku industri, kolektor/konsumen serta berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (geografi, antropologi, sejarah, seni budaya, kewarganegaraan) untuk memperkaya informasi tentang seni kerajinan .
	3. Refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara dengan menghormati beragam kebudayaan, potensi, dan keunikan daerah.
	4. Berkeadilan sosial.	Menanamkan sikap keterbukaan terhadap ide-ide baru dan membiasakan sikap pembelajar yang digunakan sebagai pengembangan diri. Menghargai perbedaan selera dan pandangan artistik serta mengapresiasi dengan kritik saran yang membangun.



Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Bergotong Royong	1. Kolaborasi	Berkolaborasi dengan rekan dan masyarakat untuk bersama-sama memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.
	2. Kepedulian	Membiasakan melakukan diskusi dan konsultasi dengan rekan sesama maupun guru. Mempertimbangkan masukan dari orang lain sebagai dasar pengembangan ide produk kerajinan.
	3. Berbagi	Menciptakan produk kerajinan yang memiliki dampak dan manfaat terhadap permasalahan di lingkungan sekitar.
Mandiri	1. Pemahaman diri dan Situasi yang dihadapi	Mendiskusikan isu-isu yang menjadi tantangan dalam proses berkarya dengan rekan maupun guru.
	2. Regulasi Diri	Menyusun laporan evaluasi, menilai proses berkarya sendiri dan orang lain serta menerima penilaian secara terbuka. Mengkategorikan jenis permasalahan pada saat proses penciptaan karya untuk memutuskan langkah penciptaan lanjutan sehingga menghasilkan karya yang lebih baik dari sebelumnya.
Bernalar Kritis	1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Menggali informasi berdasarkan inisiatif diri sendiri, tanpa tergantung orang lain, dan sanggup kerja mandiri serta bertanggungjawab.

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase F Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Kreatif	2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Mampu mengukur kemampuan diri dalam pembagian waktu kerja, menyusun konten jurnal visual dengan percaya diri dan membuat skema perencanaan pembagian tugas sebagai bentuk latihan manajemen waktu.
	3. Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menentukan batas waktu pengerjaan produk untuk melatih disiplin.
	1. Menghasilkan gagasan yang orisinal	Membuat desain dengan mengenali kualitas diri dan minat diri serta tantangan yang dihadapi.
	2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar untuk mengolah bentuk jurnal visual yang menarik. Merancang desain kemasan dan label yang inovatif dan sesuai dengan kategori produk kerajinan.
	3. Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mengombinasikan nilai kedaerahan sebagai elemen artistik dalam produk kerajinan (motif-motif tradisional, filosofi, budaya/ adat istiadat). Menafsirkan kesalahan-kesalahan yang telah terjadi untuk mempertimbangkan dan mempertahankan langkah-langkah lanjutan untuk proses yang lebih baik dan tepat.



F. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran (*learning outcomes*) adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan, yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Capaian pembelajaran memuat rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran dan urutan pencapaian setiap fase pada setiap pembelajaran.

Capaian Pembelajaran Per Fase

Pada akhir Fase F (Kelas XI SMA/MA/Program Paket C) peserta didik mampu mengembangkan dan/atau menciptakan produk kerajinan nusantara dan/atau mancanegara yang memiliki nilai jual berdasarkan proposal. Penyusunan proposal dapat dilakukan dengan berdasarkan kajian ekosistem, kajian ilmiah, analisis kebutuhan atau kelayakan pasar. Produk kerajinan tersebut dipresentasikan secara lisan, visual, dan grafis pada berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi, memberikan kritik, saran, dan solusi terhadap pengembangan produk kerajinan berdasarkan nilai kewirausahaan, dampak lingkungan atau teknologi produksinya.

Elemen Observasi dan Eksplorasi

Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan nilai ergonomis, ekonomis, teknik, prosedur, tampilan atau kemasan dan aspek pemasaran dari berbagai sumber.

Elemen Desain/Perencanaan

Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara dan mancanegara sesuai proposal berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomi, studi kelayakan pasar serta potensi sumber daya yang tersedia.

Elemen Produksi

Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan proposal atau desain dan ditampilkan dalam bentuk tampilan atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.

Elemen Refleksi dan Evaluasi

Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi, dan rekomendasi produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomis dan dampaknya terhadap lingkungan/budaya secara lisan, visual, dan grafis.

Tujuan Pembelajaran di Kelas XII

Berdasarkan tujuan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

Elemen	Capaian Pembelajaran	KodeTP	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan nilai ergonomis, ekonomis, teknik, prosedur, tampilan atau kemasan dan aspek pemasaran dari berbagai sumber.	F.1.	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara



Elemen	Capaian Pembelajaran	KodeTP	Tujuan Pembelajaran
		F.2.	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan
		F.3.	Mencatat sumber daya di lingkungan sekitar
		F.4.	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
		F.5.	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara
		F.6.	Menganalisis produk kerajinan berdasarkan teknik/ alat/ bahan/ fungsi/ asal-usul daerahnya
		F.7.	Menganalisis permasalahan di lingkungan sekitar
		F.8.	Mendokumentasikan pengamatan ke dalam jurnal visual
Desain/ Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara dan mancanegara sesuai proposal berdasarkan kajian teknologi produksi/	F.9	Menggunakan referensi sebagai inspirasi berkarya

Elemen	Capaian Pembelajaran	KodeTP	Tujuan Pembelajaran
	ergonomi, studi kelayakan pasar serta potensi sumber daya yang tersedia.	F.10	Merencanakan tahapan penciptaan
		F.11	Mengembangkan ide dari referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar
		F.12	Mengkombinasikan motif ke dalam desain
		F.13	Mengkreasikan temuan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar
		F.14	Membuat prototipe
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan proposal atau desain dan ditampilkan dalam bentuk tampilan atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai	F.15.	Membuat karya produk kerajinan
		F.16.	Membuat pengemasan produk karya kerajinan
		F.17	Mengkalkulasi biaya
		F.18	Menentukan strategi pemasaran



Elemen	Capaian Pembelajaran	KodeTP	Tujuan Pembelajaran
	media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.	F.19	Menjelaskan konsep produk kerajinan dalam presentasi
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi dan rekomendasi produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomis dan dampaknya terhadap lingkungan/budaya secara lisan, visual dan grafis.	F.20.	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain
		F.21.	Menilai proses berkarya diri sendiri dan orang lain
		F.22.	Menyusun laporan evaluasi
		F.23.	Memprediksi tahapan produksi lanjutan

G. Strategi Pembelajaran



Strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dibuat oleh guru untuk dikerjakan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pengalaman belajar akan menjadi efektif apabila peserta didik mengalami/bertindak secara langsung dan aktif di lingkungan belajarnya. Pemberian kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengobservasi, mengeksplorasi dan mempraktikkan secara langsung proses pembuatan produk untuk membangun pemahaman pengetahuan, perilaku, keterampilan dan kreativitasnya.

Strategi pembelajaran ini tercermin dalam kegiatan belajar di kelas, dan umum digunakan untuk mengefektifkan waktu, membantu peserta didik agar aktif dan meningkatkan semangat belajar serta keingintahuan.

Strategi Pembelajaran Langsung

Guru berperan sebagai fasilitator di dalam kelas. Strategi pembelajaran terbagi ke dalam tiga bentuk kelompok pembelajaran, yaitu proyek, karya, dan unjuk kerja. Guru dapat mengembangkannya sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Di antara ketiga kelompok tersebut guru Prakarya Kerajinan dapat menggunakan berbagai kegiatan untuk penugasan kepada peserta didik yang nantinya akan dinilai.

1. Proyek

Action research, analogi, bercerita/*storytelling*, bertanya, diskusi, *blended learning*, contoh, curah pendapat, debat, *environment learning*, identifikasi, kesimpulan, klarifikasi, kronologi, merangkum, mencari kesalahan, *natural learning*, presentasi, prediksi, wawancara, dan sebagainya.

2. Karya

Bagan, eksperimen, *flash card*, *flowchart*, gambar visual, menulis artikel, menulis imajinatif, grafik, merekam, membuat maket, *mind map*, poster, pemolaan, membuat puisi/pantun, wayang, dan sebagainya.



3. Unjuk Kerja

Applied learning, demonstrasi, *editing*, gim berbisik, gim berbaur, gerakan kreatif, permainan, mengajar, *movie learning*, penokohan, parodi, pembicara tamu, membaca puisi/pantun, reportase, sosio drama, simulasi, *service learning*, dan sebagainya.

Strategi Pembelajaran Daring

Strategi pembelajaran daring untuk mengatasi situasi darurat seperti pandemi Covid-19 umumnya dilakukan dengan beberapa cara. *Pertama*, peserta didik perlu melakukan manajemen waktu. Jam belajar, bermain, dan kegiatan lainnya selama pembelajaran daring perlu diatur sedemikian rupa agar peserta didik dapat hadir tepat waktu. *Kedua*, peserta didik memenuhi pembelajaran tatap muka dalam jaringan dengan terjadwal, selebihnya dilakukan secara mandiri. *Ketiga*, tidak ada salahnya peserta didik mengikuti pelatihan di sanggar-sanggar atau perajin di sekitar rumah. Banyak sanggar-sanggar masyarakat yang dibuka secara gratis. Sanggar bisa dijadikan salah satu sarana untuk belajar secara seru dan menyenangkan selama pembelajaran daring di sekolah. Dalam pembelajaran daring sangat diperlukan adanya kerja sama dengan orang tua peserta didik yang akan banyak membantu peserta didik belajar di rumah.

H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek Pelajar Pancasila (PPP) merupakan proyek integrasi bersama antar mata pelajaran atau antar aspek pada satu mata pelajaran dengan pihak sekolah. Tujuannya adalah sebagai penguatan nilai-nilai PPP. Nilai-nilai PPP dapat dipilih maksimal 3 dari 6 yang ditetapkan pemerintah.

Proyek ini dilakukan sedikitnya dua hingga tiga kali dalam setahun. Jumlah jam pelajaran terdiri dari 36 JP. Tema yang dipilih dalam proyek PPP merupakan isu terdekat seputar kehidupan peserta didik. Sebagai contoh, permasalahan dapat diambil dari lingkungan di sekitar sekolah yang mendesak untuk dipecahkan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning* dan *Problem Solving*.

Peserta didik dapat membentuk kelompok dan menentukan kepanitiaan. Peserta didik dapat membagi tim sesuai mata pelajaran yang diminati untuk membuat karya sesuai rencana. Tugas peserta didik menganalisis masalah, mencari solusi berdasarkan mata pelajaran yang terkait dan mempresentasikan hasil penemuannya bersama kelompok. Pada mata pelajaran yang terkait tersebut, peserta didik membuat produk sesuai rancangan yang telah mereka buat bersama-sama.

I. Interaksi Guru, Orang Tua dan Masyarakat

Peranan orang tua sangat membantu perkembangan belajar peserta didik karena orang tua turut bertanggung jawab atas kemajuan belajar anaknya. Orang tua diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mencapai kesuksesan belajarnya di sekolah. Peran orang tua dapat dilakukan dengan cara memuji, memotivasi, memberi hadiah, menegur, mengawasi serta mendukung setiap program sekolah. Keberhasilan peserta didik di sekolah merupakan tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Guru dan orang tua merupakan mitra dalam menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik. Guru perlu mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran peserta didik kepada orang tua dan bekerja sama dalam ketercapaian pembelajarannya.

Orang tua dan guru sama-sama menjadi pendidik bagi peserta didik. Guru mendidik di sekolah, sedangkan orang tua di rumah. Tentunya antara peserta didik, guru, dan orang tua harus terjalin interaksi agar pendidikan terpenuhi sesuai kebutuhan peserta didik. Komunikasi menjadi hal penting yang harus dilakukan. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran di sekolah, di antaranya, adalah memenuhi undangan sekolah, ikut terlibat dalam kegiatan sekolah, mendampingi peserta didik belajar di rumah, mengajak *study tour* atau kunjungan ke pusat pembelajaran sesuai materi yang dipelajari peserta didik, berbagi pengalaman kepada peserta didik, dan sebagainya.

J. Asesmen

Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

1. **Asesmen diagnostik:** dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya (*prior knowledge*). Asesmen ini membantu guru untuk menentukan titik awal tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan antara lain:

- mengajukan pertanyaan pada diskusi kelas di awal unit untuk mengukur pengetahuan peserta didik;
- memberikan kegiatan menggambar bentuk 3D ataupun ilustrasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengkomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual; dan
- melalui *game*/permainan di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi.

2. **Asesmen formatif:** asesmen menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan dan keterampilan.

Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan di dalam jurnal siswa/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui catatan guru. Asesmen formatif dilakukan berdasarkan rubrik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dari masing-

masing kegiatan yang didesain guru di kelas. Guru dapat membuat rubrik sendiri sesuai dengan unit yang dibuat. Berikut ini adalah contoh beberapa rubrik asesmen formatif.

- Unjuk kerja (*demonstrasi/performance*); asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengamati kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan kelas. Hal ini dapat dilakukan melalui asesmen mandiri atau melalui catatan guru mengenai pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian. Berikut adalah contoh asesmen mandiri.

Refleksi Siswa	Ya/ Tidak
Saya dapat membuat produk dengan teknik yang tepat.	
Saya dapat membuat produk sesuai prosedur.	
Saya puas dengan kualitas produk yang saya buat.	
Saya dapat mengerjakan produk saya tepat waktu.	

- Penugasan/proyek (eksperimen atau riset ilmiah); pemahaman peserta didik ditunjukkan melalui kemampuannya dalam mengerjakan proses penciptaan produk. Proses ini dapat didokumentasikan ke dalam jurnal peserta didik yang akan menjadi sebuah catatan kumpulan proyek-proyek mereka untuk menguasai Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut contoh rubrik riset ilmiah mengenai potensi sumber daya produk kerajinan dan sumber gagasannya.



Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan meng-observasi kebutuhan produk kerajinan.	Peserta didik belum mampu memutuskan kebutuhan produk kerajinan berdasarkan hasil pengamatan	Peserta didik, dengan tuntunan guru, mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu meng-identifikasi kebutuhan produk kerajinan berdasarkan hasil pengamatan.
Kemampuan meng-eksplorasi potensi sumber daya setempat.	Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik, dengan tuntunan guru, mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik mampu meng-eksplorasi potensi	Peserta didik mampu memutuskan sumber daya setempat yang potensial untuk produknya berdasarkan data hasil eksplorasinya.

- Hasil kerja (produk): merujuk pada asesmen produk akhir yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Produk dari kegiatan pembelajaran pada Prakarya Kerajinan berupa produk kerajinan yang dinilai berdasarkan efektivitas fungsi, tingkat kesulitan bahan/teknik, nilai ergonomis, dan nilai estetikanya. Berikut adalah contoh rubrik dalam kegiatan produksi dan hasil kerjanya (produk akhir).

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan meng-observasi kebutuhan produk kerajinan.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik, dengan tun-tunan guru, mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik secara mandiri mampu membuat produk kerajinan dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.
Kemampuan melakukan presentasi produk.	Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik, dengan tuntunan guru, mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik mampu memutuskan sumber daya setempat yang potensial untuk produknya berdasarkan data hasil eksplorasinya.
Nilai fungsi dan nilai ergonomis produk.	Produk kerajinan yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan..	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).	Produk kerajinan yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, aman serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).
Penyelesaian akhir/<i>finishing touch</i> produk.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana tanpa memikirkan <i>finishing</i> / penyelesaiannya.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana dan <i>finishing</i> / penyelesaian yang rapi.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik yang praktis serta <i>finishing</i> / penyelesaian yang rapi dan estetik.	Produk kerajinan dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta <i>finishing</i> / penyelesaian yang rapi, estetik dan unik.

- Portofolio: peserta didik dapat mengumpulkan dokumentasi/ foto produk dan keterangannya dari beberapa proyek yang mereka telah kerjakan dalam sebuah portofolio.



K. Kriteria Sukses Pembelajaran



Kriteria sukses sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan kunci sukses bagi pencapaian peserta didik. Sejak awal, sebaiknya peserta didik diberikan kesempatan untuk mengetahui ekspektasi unjuk kerja, sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan guru, agar peserta didik mencapai kesuksesan dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan diskusi, dimana guru dapat memperlihatkan contoh hasil pembelajaran/hasil unjuk kerja dari tahun-tahun sebelumnya yang didokumentasikan dalam jurnal siswa ataupun portofolio. Peserta didik bersama guru kemudian dapat mendiskusikan hal yang menyebabkan unjuk kerja/proyek dari peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Sebaiknya peserta didik juga mengetahui sejak awal kegiatan unjuk kerja yang akan dinilai serta kriteria pencapaiannya.

Dokumentasi proses belajar dalam bentuk jurnal siswa dan portofolio memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merencanakan, mengingat, dan menyampaikan pemikirannya dengan lebih detail, dalam dan runut. Dokumentasi ini juga bermanfaat bagi guru untuk dapat mengerti jalan pemikiran peserta didik dalam proses pembuatan produknya serta berfungsi sebagai bukti otentik (*evidence*) pencapaian peserta didik dalam asesmen formatif sesuai dengan rubrik yang dibuat.

Keberadaan jurnal siswa sangat efektif membantu proses pengembangan ide desain dan uji coba teknik peserta didik terutama apabila unit yang dikerjakan berupa *project based*. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana jurnal siswa dibuat dan bagaimana peserta didik dapat mengorganisasi isi jurnalnya secara personal.

L. Jurnal Visual



“*Visual*” adalah sebuah kata dalam bahasa Inggris yang diterjemahkan di Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata. Sementara jurnal adalah buku atau catatan. Oleh karena itu, dalam pengertiannya yang sederhana, jurnal visual adalah catatan dalam bentuk gambar.

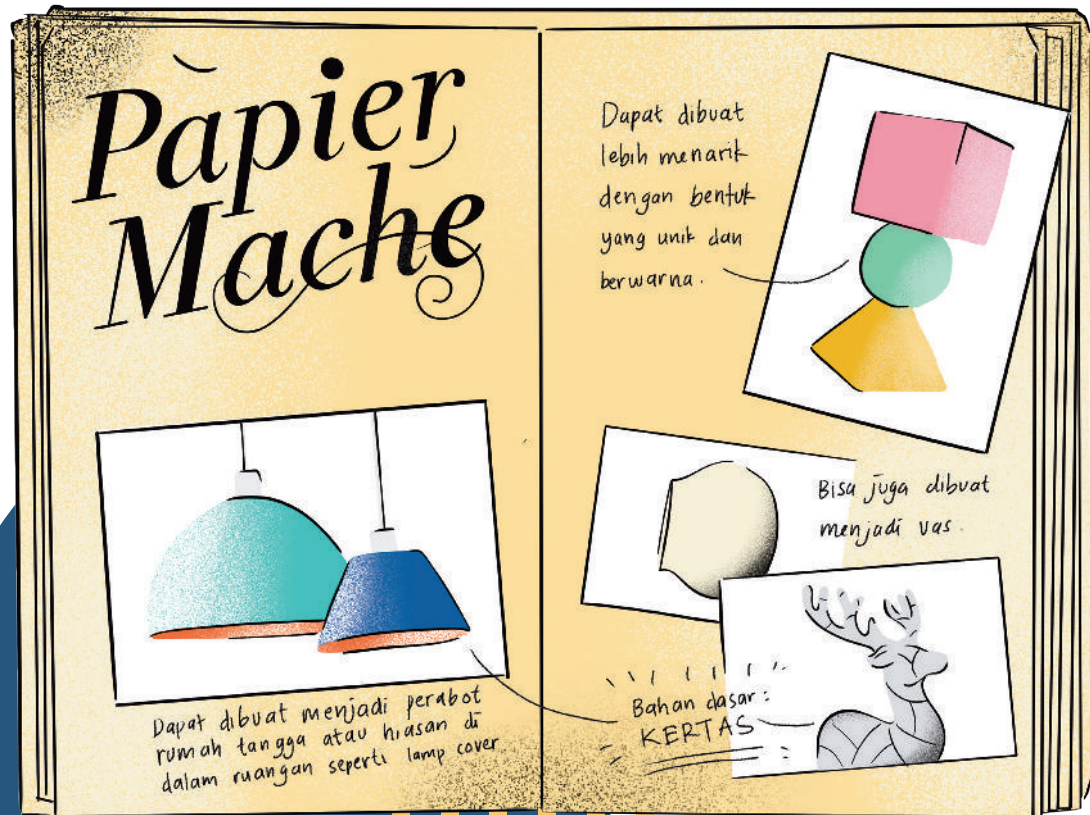
Jurnal Visual adalah lembaran berisi rekam jejak yang dimulai dari pengumpulan informasi menjadi dasar ide, rancangan bentuk karya sebelum melangkah ke proses produksi, dokumentasi produksi yang memuat tahapan serta kendala dan solusinya hingga tahap terakhir produksi yakni proses pengemasan dan publikasi. Jurnal visual, atau disebut juga dengan jurnal siswa, disebut “visual” karena jurnal ini menekankan pada gambar dan foto. Informasi-informasi tentang keterangan foto bersifat menjelaskan sifat, karakter bahan atau lokasi tempat benda dalam gambar tersebut dapat ditemukan. Di setiap unit pembelajaran, guru dianjurkan untuk mengawali kelas dengan diskusi dan mengingatkan peserta didik untuk memulai segala sesuatu dengan perencanaan yang terekam dalam jurnal. Bentuk jurnal tidak perlu selalu berbentuk dokumen dan laporan, peserta didik dapat mengkreasikannya se-artistik mungkin.

Berikut merupakan contoh-contoh jurnal visual yang dapat dikembangkan oleh peserta didik. Proses pembuatan jurnal visual dapat dilakukan secara manual yakni menggunakan teknik potong-tempel (kolase) maupun digital. Kegiatan ini dapat membimbing peserta didik untuk merangkai hasil pengamatan menjadi rancangan.



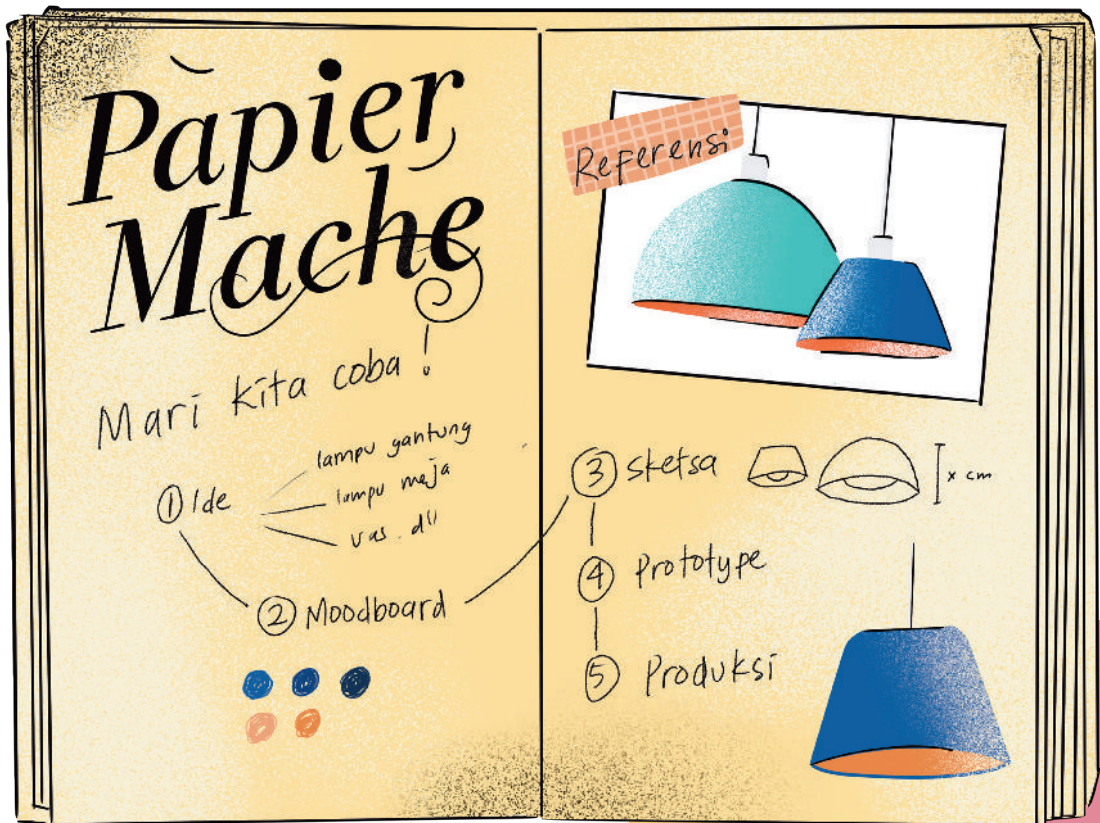
1. Jurnal Ide dan Gagasan (Observasi & Eksplorasi)

Jurnal ini berisi kumpulan foto atau gambar yang diperoleh dari internet dan dokumentasi foto terhadap pengamatan lingkungan sekitar. Semua informasi visual tersebut dipilih sendiri oleh peserta didik dan menjadi prinsip dasar karya kerajinan yang akan diproduksinya.



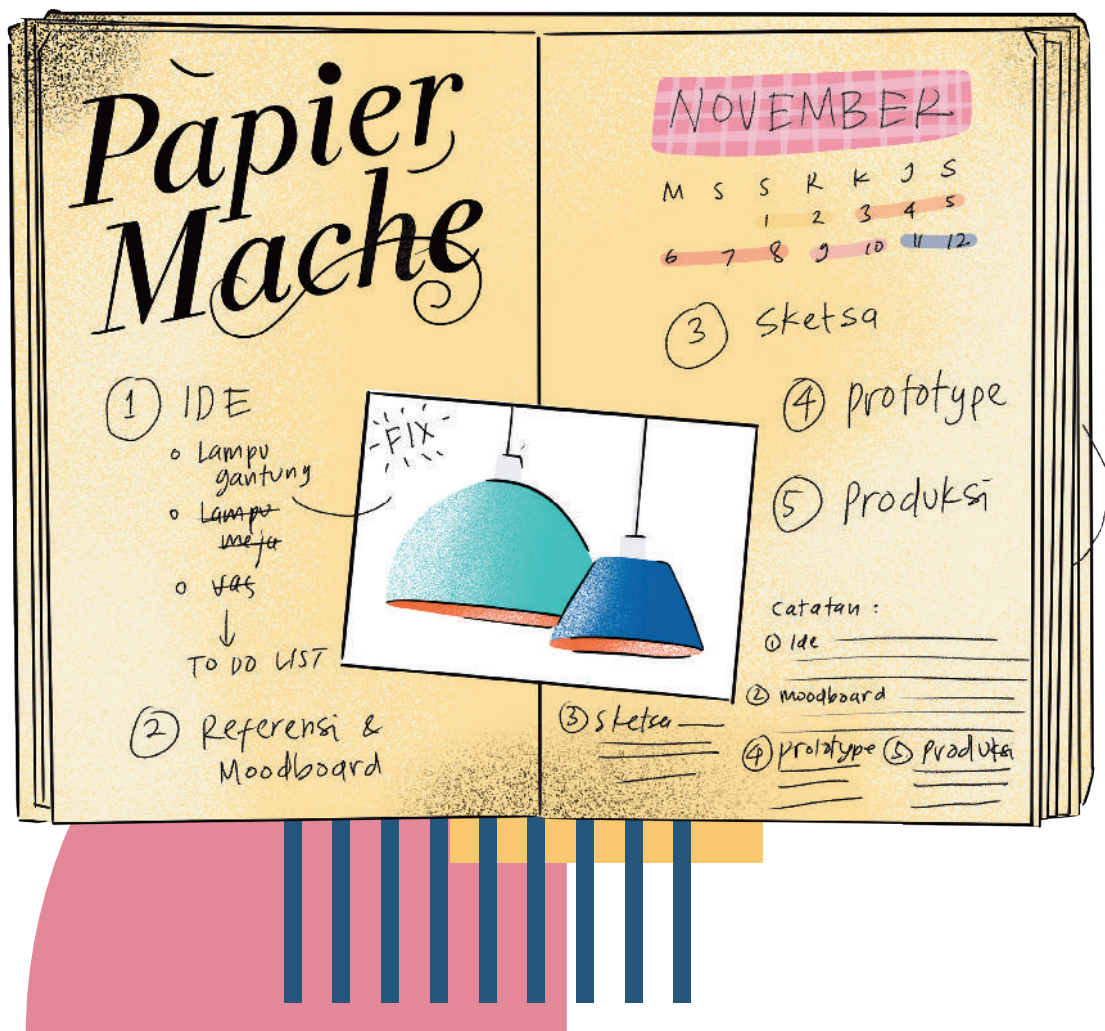
2. Jurnal Konsep dan Sketsa Desain (Desain/Perencanaan)

Berisi foto material, potongan bahan dan sketsa bentuk yang telah dipilih untuk menjadi bagian karya yang akan diproduksi. Peserta didik dapat memberikan tahapan-tahapan pembuatan karya, teknik dan catatan-catatan kecil tentang di mana bahan tersebut dapat diperoleh, sifat dan karakter serta catatan pendukung lainnya.



3. Jurnal Realisasi Produk (Produksi)

Berisi dokumentasi proses produksi atau hasil akhir karya serta beberapa tambahan gambar dari jurnal sebelumnya. Hal ini dilakukan guna mengukur konsistensi dan pengembangan yang telah dilakukan untuk mencapai kesempurnaan karya. Jurnal ini dapat digunakan untuk proses pemasaran dan menentukan warna-warna pokok sebagai elemen estetika yang konsisten dari sebuah produk dengan identitas visual yang kuat.



M. Model Pembelajaran



Model-model pembelajaran yang digunakan untuk strategi dan gaya pembelajaran di kelas 12 ini antara lain adalah pengembangan konsep (*concept development*), pembelajaran berbasis masalah dan proyek serta pembelajaran kooperatif. Tahapan pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran dalam buku prakarya kerajinan kelas 12 ini antara lain adalah:

Tabel I.2 Model Pembelajaran Tiap Unit di Kelas 12

Unit	Pembelajaran	
	Model	Metode
1	Pengembangan Konsep <i>Concept Development</i>	Pendataan (<i>Listing</i>): Cerdas cermat Singkat, Tebak Gambar, Video Dokumenter Budaya Mengelompokkan (<i>Grouping</i>): Pengenaln Studi Komparasi Pelabelan (<i>Labeling</i>): Komponen Studi Komparasi Mengelompokkan dan Menghubungkan (<i>Regrouping & Synthesizing</i>): Dokumentasi pengamatan ke dalam Jurnal visual, infografis, poster
2	Pembelajaran Berbasis Masalah/ PBL (<i>Problem Based Learning</i>): Kegiatan inti 1 dan 2 Pembelajaran Berbasis Proyek/ PJBL (<i>Project Based Learning</i>): Kegiatan inti 3 dan 4	Menampilkan Masalah (<i>Present Problem</i>): Analisa Gambar Mengembangkan Perencanaan (<i>Develop Plan</i>): Membuat Moodboard & Sketsa Rancang Melaksanakan dan Mengevaluasi Rencana (<i>Implement and Evaluate the Plan</i>): Menyusun Moodboard Material Bahan Menyelesaikan Proyek (<i>Completing Project</i>): Membuat Prototipe



Unit	Pembelajaran	
	Model	Metode
3	Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) & Permainan Peran (Role Play)	Memperkenalkan tugas, nama peran dan pelatihan keterampilan sosial yang ditargetkan (Introduce the task, name, teach and practice targeted soc skills): • apersepsi • pengenalan peran kerja dalam industri Melaksanakan pembelajaran dan memantau interaksi peserta didik (Implement lesson and monitor student interaction): Pembagian Kelompok berdasar peran kerja Mengukur kemampuan kelompok dan individu (Measure group and individual accountability): Melakukan Kegiatan sesuai peran kerja pilihan Meringkaskan pembelajaran (Summarize learning): Membuat Jurnal Kegiatan Menilai pembelajaran (Assess learning): presentasi pertanggung- jawaban peran kerja
4	Pembelajaran Berbasis Masalah/ PBL (Problem Based Learning) & Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)	Menampilkan permasalahan (Present problem): Diskusi kegiatan, tahapan, dan rancangan membuat acara Mengembangkan perencanaan (Develop plan): Merencanakan Kegiatan (menentukan jenis & tema kegiatan, panitia dan bidang kerja, susunan acara) Melaksanakan dan mengevaluasi rencana (Implement and evaluate Plan): Melaksanakan kegiatan: (Pasar Kerajinan/ Magang/ Workshop) Penilaian pembelajaran kooperatif (Cooperative asses learning): Laporan Kegiatan

Hal-hal yang mendasari pemilihan model pembelajaran di atas adalah: **kompetensi yang diharapkan, karakteristik materi dan karakteristik siswa.**

N. Asesmen

Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

1. Asesmen Diagnostik

Asesmen ini dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya (*prior knowledge*). Asesmen ini membantugurumentukan titik awal kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Untuk peserta didik yang telah mencapai pemahaman lebih bisa tidak mengikuti kegiatan dari awal, melainkan lanjut kepada kegiatan berikutnya. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan, antara lain:

- Mengajukan pertanyaan atau pernyataan pada kegiatan pendahuluan di awal unit atau awal kegiatan untuk mengukur pengetahuan peserta didik, bentuknya dapat berupa respon tunjuk jari atau ceklis. Asesmen awal yang dilakukan guru ini tidak harus dinilai dengan rubrik, tetapi dapat langsung dicek dari hasil jawaban peserta didik. Guru dapat melakukan tindak lanjut pembelajaran terhadap respon peserta didik.
- Memberikan kegiatan menggambar atau membentuk karya menggunakan bahan yang mudah dicari untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengkomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual. Asesmen ini dapat dilakukan dalam waktu sesingkat-singkatnya maksimal 5 menit.
- Mendesain permainan (*game*) di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi. Asesmen ini dapat dikreasikan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Asesmen Formatif

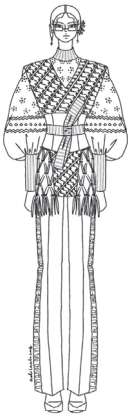
Asesmen ini menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan dan keterampilan. Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran berdasarkan rubrik yang telah dibuat oleh guru. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan di dalam jurnal peserta didik/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui catatan guru.

Asesmen Formatif meliputi;

- a. unjuk kerja (penampilan): asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran membuat produk kerajinan dan guru membuat catatan tentang perilaku atau sikap maupun pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian.
- b. hasil kerja (produk): asesmen dilakukan terhadap kualitas hasil produk kerajinan termasuk di dalamnya adalah penilaian proses pengerjaan produk tersebut.
- c. proyek; penilaian terhadap satu tugas yang harus diselesaikan peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Tugas tersebut dapat berupa pemasaran, pengumpulan data, eksperimen, dan sebagainya. Proses ini dapat didokumentasikan dengan baik.
- d. portofolio; merujuk pada produk kerajinan yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Peserta didik dapat mengumpulkan lembar kerja, tugas- tugas formatif, desain gambar sketsa produk, foto proses pembuatan dan foto hasil produk, serta rekaman kegiatan pemasaran, baik dalam bentuk foto, catatan jurnal, ataupun rekaman video dengan menyisipkan tautan dimana video tersebut telah diunggah ke dalam media sosial.

Berikut contoh rubrik penilaian formatif:

Tabel I.3 Contoh Rubrik Asesmen Formatif

Contoh Desain Gambar	Deskripsi
 Gambar I.2 contoh gambar desain 1 Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022	KURANG (<70) 1. Peserta didik belum dapat mengemukakan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara 2. Peserta didik belum mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal Keterangan : Pada gambar desain di samping, peserta didik hanya menggambarkan sketsa kasar global tanpa keterangan dan jenis ragam hiasnya
 Gambar I.3 contoh gambar desain 2 Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022	CUKUP (71 - 80) 1. Peserta didik mampu mengemukakan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk model 2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal Keterangan : Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain detail dengan motif ragam hias dan bahan motifnya tapi keterangan dan jenis ragam hiasnya belum jelas
 Gambar I.4 contoh gambar desain 3 Sumber: Pinterest/AdillaAlatas, 2022	BAIK (81 - 90) 1. Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk model sesuai hasil eksplorasi 2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan berdasarkan eksplorasi sumber daya lokal lengkap dengan keterangan bahan, jenis motifnya Keterangan : Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan baik motif ragam hias dan bahan motifnya tapi keterangan dan jenis ragam hiasnya, tapi belum lengkap dengan ukuran dan konsep

Contoh Desain Gambar	Deskripsi
 Gambar 1.5 contoh gambar desain 4 Sumber: Pinterest/AdilaAlatas, 2022	SANGAT BAIK (91 - 100) 1. Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide ragam hias pada produk kerajinan yang memcerminkan kebudayaan lokal nusantara dalam bentuk sketsa/model secara detail sesuai hasil eksplorasi 2. Peserta didik mampu membuat konsep perencanaan secara detail dengan ukuran dan konsepnya berdasarkan ekplorasi sumber daya lokal lengkap dengan keterangan bahan, jenis motifnya Keterangan : Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan detail motif ragam hias dan bahan motifnya, konsep, ukuran makna simbolisnya dengan sangat rinci

Refleksi Guru

Tujuan pemberian refleksi adalah untuk mengekspresikan kesan konstruktif, pesan, harapan dan kritik terhadap pembelajaran yang telah diterima peserta didik kepada guru dengan perasaan jujur dan tanpa tekanan. Refleksi dapat membantu guru untuk mengukur kemampuan mengajarnya masing-masing. Dengan pemberian refleksi, guru dapat mengintrospeksi diri untuk terus meningkatkan kemampuan mengajar hingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan sekolah. Refleksi dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan guru berdasarkan dari hasil belajar peserta didik. Refleksi juga berguna untuk mengukur kualitas pendidikan lembaga sekolah dengan menggabungkan penilaian oleh guru, komite sekolah dan dinas pendidikan.

Kegiatan refleksi dapat dilakukan pada akhir rangkaian kegiatan dalam satu unit, dapat pula dilakukan saat akhir pertemuan. Dalam refleksi juga akan ditemui peserta didik yang mengalami pembelajaran remedial dan yang memperoleh bekal pengayaan. Remedial dan pengayaan dapat dilakukan di akhir kegiatan. Waktu penyelenggaraan remedial dan pengayaan dapat dilakukan saat pertemuan berjalan atau pun di luar pertemuan dengan mempertimbangkan durasi waktu serta kemampuan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dievaluasi pada akhir setiap unitnya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-955-4 (jil.3)

Unit 1

Analisis Ragam Kerajinan Mancanegara

“

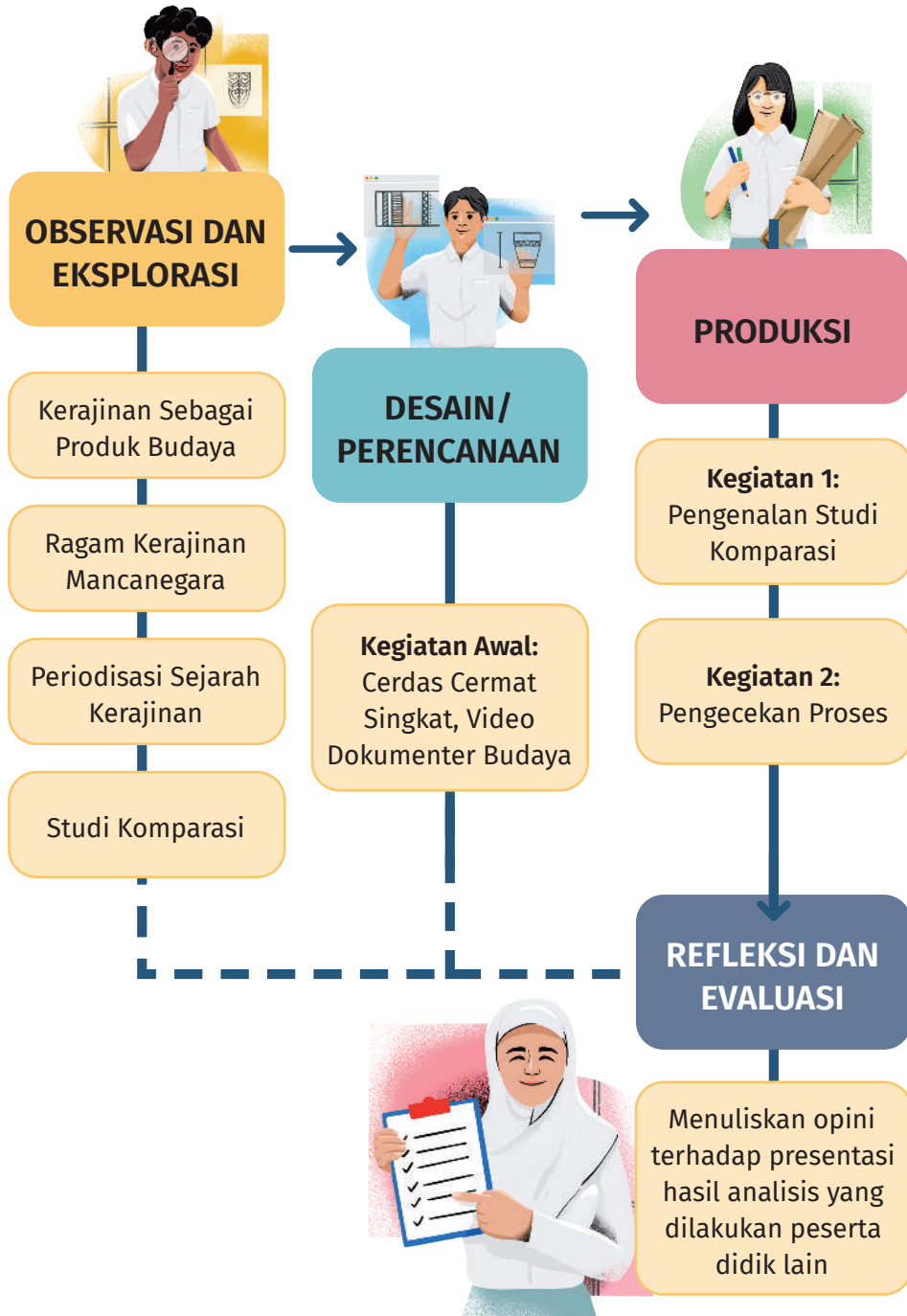
Bagaimana kebutuhan dan budaya mempengaruhi kerajinan
suatu negara?

”





Peta Materi





Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.1	Menjelaskan konsep Seni Kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	F.2	Menggali informasi tentang perajin, karya dan industri kerajinan
	F.5	Menjelaskan ragam kerajinan Nusantara atau Mancanegara
	F.6	Menganalisis produk kerajinan berdasarkan teknik/ alat/ bahan/ fungsi/ asal-usul daerahnya
	F.8	Mendokumentasikan pengamatan ke dalam jurnal



Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Berkebhinekaan Global	• Mengenal dan menghargai budaya • Komunikasi dan interaksi antar budaya
Bernalar Kritis	• Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan • Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. • Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal





A. Linimasa Sejarah



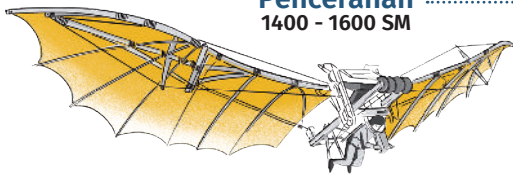
Mesir Kuno
3100 - 300 SM



Dinasti Han - Song
206 - 1127 SM

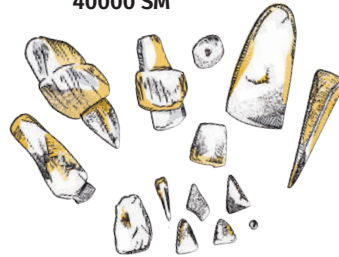


Pencerahan
1400 - 1600 SM



Modern
1860 - Sekarang

Prasejarah
40000 SM



Yunani - Romawi Kuno
3100 - 30 SM



Abad Pertengahan
650 - 1400 SM



Materi pokok unit 1 adalah analisis perkembangan bentuk kerajinan sesuai linimasa sejarah dan tren yang terus menyesuaikan kebutuhan dan selera masyarakat. Berdasar garis waktunya, perkembangan sejarah kerajinan tersebut dijabarkan menjadi periodisasi sebagai berikut:

1. Masa Prasejarah (4000 SM)
2. Peradaban Kuno (3150 - 400 SM) yang tersubstitusi menjadi tiga periode yakni Mesir Kuno (3100 - 30 SM), Yunani dan Romawi (500 - 200 SM), Dinasti Han - Dinasti Song (206 - 1127 M)
3. Abad Pertengahan (650 - 1400 M)
4. Abad Pencerahan - Baroque (1400 - 1600 M)
5. Modern (1860 - Sekarang)



B. Deskripsi Unit

Pada Unit 1, peserta didik akan mempelajari konsep seni kerajinan mancanegara melalui model pembelajaran kontekstual. Pokok materinya meliputi definisi, fungsi serta ragam karya seni kerajinan yang tersebar di mancanegara. Hasil akhir pemahaman dari bab ini dapat digunakan sebagai landasan inspirasi untuk merencanakan pengkayaan dan produksi pada unit 2, 3 dan 4. Peserta didik dan guru akan berkolaborasi untuk mencari, menyelidiki, dan menemukan secara sistematis, kritis, logis, serta analitis, beragam informasi maupun pengetahuan tentang kerajinan mancanegara. Pembelajaran di unit ini merupakan landasan dan pondasi untuk mengetahui perkembangan terkini dari industri kerajinan global secara menyeluruh. Untuk mengukur kompetensi dan menilai keaktifan peserta didik pada akhir unit, guru dapat merancang forum diskusi dan presentasi tentang hasil jurnal visual yang telah dirangkai oleh peserta didik tersebut. Asesmen dilakukan dengan teknik performa dan instrumennya berupa rubrik penilaian terhadap produk, portofolio dan aktivitas peserta didik selama berjalannya proyek.





C. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan rekomendasi penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

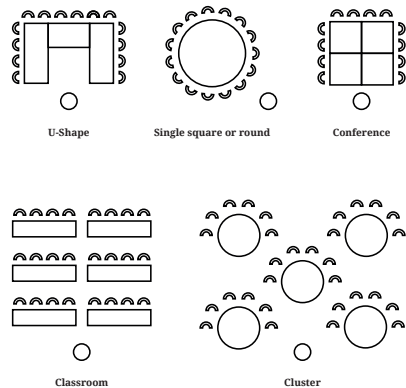
1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu
Peserta didik akan diminta membuat catatan ataupun *mind map* selama kegiatan berlangsung. Aktivitas mencari informasi seputar tugas dan membaca artikel maupun buku terkait akan sangat membantu dalam memahami materi yang ada.
- Kegiatan Kelompok
Kelompok belajar sangat disarankan untuk kelas dengan tingkat kemampuan yang dinilai kurang sehingga dapat memberikan dukungan satu sama lain. Pengerjaan penelitian mandiri bisa dibebankan secara berkelompok untuk efisiensi.

2. Penataan Kelas

Untuk unit ini, Guru dapat menggunakan ruang pembelajaran di dalam kelas maupun di perpustakaan. Papan tulis diperlukan untuk kegiatan mencatat poin penting dan membuat *mind map* selama diskusi. Selain itu, papan tulis juga akan sangat membantu dalam kegiatan identifikasi kerajinan dengan gambar, infografis dan alat bantu visual lainnya. Untuk diskusi besar, bisa menggunakan *U-Shape* dan *Conference*. Sementara untuk diskusi kelompok bisa menggunakan *Cluster*.



3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk pemaparan materi dan diskusi

- Gambar / kartu gambar barang kerajinan mancanegara
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

4. Metode

Guru dapat mengukur ketercapaian target belajar dengan cara sebagai berikut;

- *Brainstorming*

Pengamatan dilakukan saat peserta didik mengemukakan ide dan diskusi bersama kelompok

- Demonstrasi

Guru membantu dengan melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan gamblang.

- *Jigsaw*

Kelas dibuat berkelompok untuk memahami dan mendalami topik yang berbeda. Pada akhir sesi diadakan diskusi kelas secara bersama-sama untuk menggabungkan hasil kegiatan kelompok menjadi satu pengetahuan yang berkaitan dan utuh.

- Presentasi

Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

5. Interaksi dengan Orang Tua

Dalam unit ini, orang tua disarankan memiliki peran sebagai berikut;

- Orang tua memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun *laptop* untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Orang tua ikut memahami konsep dan tujuan pembelajaran untuk memandu peserta didik dengan informasi yang berkaitan dengan topik pembelajaran.



- Membiasakan membaca artikel, berita, maupun buku yang berkaitan dengan kerajinan di luar jam pelajaran sebagai bentuk kebiasaan baik.
- Orang tua meninjau dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.



D. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan Unit 1, strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah pengembangan konsep (*Concept Development*), yaitu proses pembelajaran untuk mengeksplorasi pengetahuan dasar dari materi, melakukan pengkajian, dan mendapatkan kedalaman pemahaman. Ada tiga tahapan dalam pembelajaran di unit ini, yaitu mengenalkan topik baru dengan kegiatan diskusi. Selanjutnya, peserta didik secara individu dapat melakukan pendalaman pemahaman dasar dengan penelitian mandiri. Penyatuan kembali hasil penelitian dan pengamatan mandiri kemudian disampaikan melalui jurnal visual dan dipresentasikan bersama. Pada tahap tersebut peserta didik lain dapat memberikan kritik, saran dan umpan balik untuk peserta didik lainnya.



1. Diskusi

Diskusi bisa dilakukan dengan arahan dan pimpinan guru maupun secara mandiri, namun tetap dalam pantauan guru. Diskusi diawali dengan pertanyaan maupun masalah seputar kerajinan atau topik kekinian yang terkait. Pengenalan awal materi juga bisa menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video, maupun artikel yang diiringi oleh pertanyaan pemantik untuk mengumpulkan opini pribadi peserta didik sebagai bahan diskusi kelas

2. Penelitian Mandiri

- Peserta didik mencari informasi secara mandiri, baik berkelompok maupun individu, mengenai topik pembelajaran dengan bantuan internet, buku, artikel, maupun wawancara.
- Guru membantu dengan menyusun pertanyaan pemantik agar peserta didik bisa memahami batasan topik pembahasan dan potensi pengembangan observasi mereka.
- Peserta didik mempertanggungjawabkan hasil penelitian dalam laporan dan presentasi kelas.
- Kegiatan ini akan membantu peserta didik untuk menjadi lebih kritis dan siap dengan tantangan di masa depan.



Gambar 1.1 Presentasi hasil penelitian dan berbagi pendapat.
sumber : Kemdikbud/ Lulu Fauziah, 2022



Kegiatan Alternatif

a. Alternatif 1: Analisis Gambar

- Guru menyediakan beberapa contoh gambar produk kerajinan mancanegara dari berbagai negara, periodisasi atau benua yang dipasang di depan kelas.
- Gambar bisa juga dipasang mengelilingi ruang kelas untuk melakukan *gallery walk* (kunjung karya).
- Peserta didik mengamati setiap gambar selama 1 menit untuk mengidentifikasi motif, bentuk serta ciri khas.
- Peserta didik memilih satu gambar dan menjawab pertanyaan dari LKPD yang sudah disediakan.
- Guru dapat memodifikasi contoh Lembar Kerja Peserta didik atau memfotokopi langsung dan mendistribusikan di kelas.
- Kelas melakukan diskusi bersama dan diakhiri dengan kesimpulan.

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Topik : Analisis Kerajinan Mancanegara

1. Apakah bentuk dan fungsi dari gambar kerajinan yang kamu lihat? Deskripsikan!
2. Motif, ornamen, atau bahan apa yang ada pada kerajinan ini?
3. Berdasarkan pengamatanmu, dari negara/benua/region mana asal kerajinan ini? Mengapa kamu memilih jawaban tersebut?

b. Alternatif 2: Pengkajian

- Untuk kelas dengan tingkat kemampuan yang dinilai tinggi, kegiatan bisa divariasikan dengan pengkajian ke ranah yang lebih luas, seperti tokoh-tokoh dan permasalahan aktual.
- Guru membuka diskusi untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan mereka tentang kerajinan dan perkembangan desain secara global.
- Guru dapat menggunakan dan mengembangkan pilihan pertanyaan pemantik kepada peserta didik seperti di bawah ini:
 1. Siapakah tokoh kerajinan mancanegara yang paling menginspirasi kalian untuk membuat karya kerajinan bermutu tinggi?
 2. Apakah Anda dapat menjelaskan secara berurutan sejarah perkembangan kerajinan secara global? informasi apa yang belum disampaikan dalam penyampaian materi yang telah dilaksanakan?
 3. Mengapa *Arts and Craft Movement* terjadi? Periode apa yang terjadi setelah banyak industri kerajinan menyebar di Eropa dan Inggris?
 4. Apakah persamaan dan perbedaan perajin dan desainer? Apakah seorang perajin memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi desainer? Apakah semua desainer memiliki kemampuan untuk mewujudkan rancangannya? Apakah desainer selalu bekerja sendiri dalam mewujudkan karyanya?



Nama :

Tanggal :

LKPD ANALISIS DAN PENGAMATAN

Analisis Kerajinan Mancanegara

Carilah gambar-gambar seni kerajinan dari negara-negara yang berbeda lalu analisis dengan menjawab pertanyaan di bawah ini:

Apakah bentuk dan fungsi dari gambar kerajinan yang Anda Kumpulkan? Sebutkan.

.....
.....
.....
.....

Motif, ornamen, atau bahan apa yang digunakan untuk membuat kerajinan di atas?.

.....
.....
.....
.....

Apa saja hal-hal yang anda lihat dalam karya-karya di atas? Apa jenis garis, bentuk, atau warna yang menarik perhatian Anda?.

.....
.....
.....

Berdasarkan pengamatan Anda, dari negara/benua/region mana asal kerajinan yang Anda pilih? Mengapa Anda memilihnya?

.....
.....
.....



E. Materi Pokok

Kerajinan Sebagai Produk Budaya

Kondisi geografis menciptakan kekayaan sumber daya alam yang mempengaruhi cara hidup manusia. Kehidupan yang berbeda tersebut tercermin pada ide dan perilaku keseharian, sehingga menghasilkan keragaman unsur-unsur budaya menurut Koentjaraningrat (1993) yakni kepercayaan, organisasi masyarakat, sistem pengetahuan, bahasa atau cara interaksi, kesenian, mata pencaharian dan sistem teknologi peralatan.

Kerajinan adalah produk budaya yang bersifat *tangible* atau dapat disentuh dan merupakan benda khas yang menjadi perpaduan nilai keindahan yang suatu daerah dengan nilai kegunaan benda bagi kegiatan sehari-hari. Nilai keindahan yang muncul dalam benda kerajinan biasanya adalah motif atau corak khas suatu daerah yang diwariskan turun-temurun dan mengandung makna filosofis. Bentuk benda kerajinan dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman namun tidak dengan kandungan makna filosofis yang telah menjadi akar identitas kedaerahannya.



Gambar 1.2 Kerajinan keramik masa Romawi berbentuk bejana: “Amphora”
sumber : commons.wikimedia.org/AdMeskens, 2008 (kiri) dan commons.wikimedia.org/RicardoAndréFrantz, 2005 (kanan)



Ragam Kerajinan Mancanegara

Kerajinan memiliki ciri khas sesuai dengan kondisi geografisnya, seperti kerajinan Asia yang berbeda dengan karakter kerajinan Afrika, Eropa, Amerika Utara, Amerika Selatan, Australia dan Oseania. Dibawah ini adalah contoh dari kerajinan mancanegara berdasarkan bahan dasar maupun tekniknya;

1. Logam

Kerajinan logam diperkirakan merupakan kerajinan paling tua di dunia. Kerajinan ini lahir dari pembuatan alat-alat kebutuhan sehari-hari, seperti alat untuk berkebun, berburu, serta ritual religi. Logam pun berkembang menjadi alat persenjataan di periodisasi tertentu, sehingga kerajinan logam bisa ditemukan di berbagai budaya dengan kekhasan masing-masing. Salah satu yang terkenal dengan kerajinan logamnya adalah India, mulai dari patung untuk peribadatan *Pembharti*, perhiasan, hingga peralatan makan seperti *Bidri*. Hal ini didukung oleh hasil alam India yang melimpah. Ornamen yang terlihat seringkali mengambil bentuk dari alam serta relief dari cerita dan mitos yang berhubungan dengan religi. Tidak kalah, kerajinan logam Timur Tengah, seperti peralatan minum teh dan lampu, kerap kali menjadi identitas budayanya yang kental. Karena pengaruh budaya Islam, ragam hias logam timur tengah mengambil corak geometri dan ornamen floral.



Gambar 1.3 (kiri) Gelang rantai maille menggunakan cincin anodized berlapis perak dan biru, (kanan) perhiasan logam dan manik-manik Sumeria.

Sumber : commons.wikimedia.org/AdrianPingstone, 2013 (kiri), commons.wikimedia.org/JiMail, 2010 (kanan)

2. Kayu

Memiliki hasil kayu yang melimpah menjadi alasan mengapa masyarakat di Eropa dan Amerika kerap menggunakan kayu sebagai bahan dasar dari berbagai barang sehari-hari. Dimulai dari peralatan masak kayu khas Eropa Timur, furnitur kayu *rosemaling* khas Skandinavia, hingga boneka kayu Rusia yang menjadi souvenir andalan turis bernama *Matryoshka*. *Rosemaling*, yang merupakan teknik mengukir dan melukis furniture dengan ornamen dinamis bertema floral, telah menjadi inspirasi bagi banyak perajin di seluruh dunia, termasuk Belanda, yang kemudian pada era kolonialisme ikut mengenalkannya kepada Indonesia.

Beralih ke benua Afrika, topeng kayu Afrika merupakan kerajinan dengan apresiasi yang tinggi. Tidak hanya memiliki fungsi spiritualitas, topeng-topeng khas afrika, seperti topeng *Baule*, juga memiliki fungsi kesenian untuk tari penyambutan tamu. Topeng *Bwa* merupakan topeng yang digunakan dalam upacara penyambutan kedewasaan bagi anak laki-laki, menyimbolkan cerita moral yang harus dipelajari oleh anak remaja sebelum beranjak dewasa. Topeng afrika memiliki bentuk beragam dengan mayoritas memiliki hiasan geometri dan warna-warna hangat yang khas.



Gambar 1.4 (kiri) topeng Ngady-Mwaash; abad ke-19; dari Kerajaan Kuba; Museum Etnologi Berlin. (kanan) topeng Mbagu; Museum Kerajaan Afrika Tengah (Tervuren, Belgia).

Sumber : (kiri) commons.wikimedia.org/BinImGarten, 2011, (kanan) commons.wikimedia.org/Daderot, 2013

3. Tekstil

Satu hal yang menarik adalah kain ‘ikat’ tidak hanya terdapat di Asia Tenggara, namun juga populer di Asia Tengah, India, Jepang, dan Amerika Selatan. Ada kesamaan teknik yang populer yaitu menggunakan mesin tenun. Namun, untuk corak, setiap daerah memiliki perbedaan yang mencolok. Ikat Jepang yang disebut *Kasuri* memiliki corak geometris yang buram dengan mayoritas warna dingin seperti biru dan abu-abu. Asia Tengah dan India memiliki warna yang cerah dengan ornamen yang ramai. Sementara, Amerika Selatan selalu menggunakan warna hangat cerah dengan ornamen geometri, garis, maupun zig-zag. Selain ikat, Amerika Selatan memiliki topi rajut khas bernama *Chullo*, yang umumnya dikenakan oleh masyarakat pegunungan Andes. Topi ini sangat dikenal luas dan memberikan banyak pengaruh pada fashion modern. Untuk Amerika Utara sendiri, kerajinan tradisional kain mereka adalah *patchwork*, yang pada awalnya merupakan bagian dari tradisi abad ke-19. Pada masa itu, para perempuan Amerika Utara yang hendak menikah akan membuat *patchwork* bunga untuk dikenakan pada gaun mereka. Sama seperti banyak kebudayaan kerajinan lain, *patchwork* di Amerika Utara dibawa oleh pendatang Jerman dan Inggris, sehingga tidak heran jika kerajinan ini juga cukup dikenal di Eropa.



Gambar 1.5 Corak pada kerajinan tekstil Flores
sumber : [commons.wikimedia.org/Lily Sánchez](https://commons.wikimedia.org/Lily_Sánchez), 2019

4. Keramik

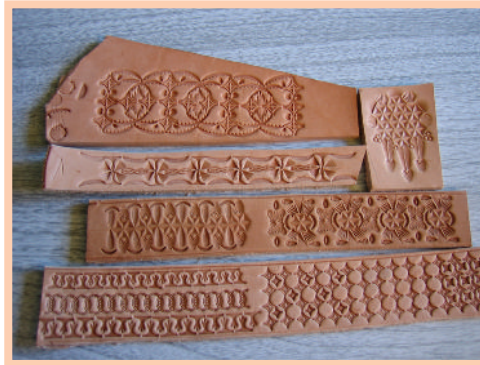
Keramik yang paling terkenal adalah porselen khas Cina, terutama dari dinasti Ming. Keramik ini memiliki warna putih dengan ornamen biru yang menggambarkan binatang, mitos, flora, pemandangan, serta ragam hias geometri yang khas. Ketenaran kualitas keramik ini mengantarkannya sampainya ke benua Eropa, melalui jalur perdagangan baik darat maupun laut, serta memberikan pengaruh kepada keramik khas Belanda sampai berabad-abad kemudian. Di Asia Tengah, keramik dapat dikenal luas melalui tegel hias dengan ornamen geometri dan floral. Tegel hias ini merupakan bagian penting dari bangunan-bangunan di Timur Tengah, terutama untuk masjid, yang melarang penggunaan gambar hewan dan manusia untuk dekorasi. Sementara di Amerika Latin, keramik hias khas mereka disebut *Talavera*, yang merupakan pengaruh dari era kolonialisme Spanyol. *Talavera* mencakup tempat lilin keramik, vas, gelas, piring, hingga lampu dengan warna-warni cerah dan motif hias yang penuh. Selain untuk peralatan sehari-hari, *Talavera* juga menjadi bagian yang penting dalam festival yang ada di Amerika Latin.



Gambar 1.6 Corak Keramik Dinasti Ming
sumber : commons.wikimedia.org/SzilasBritishMuseum, 2010

5. Kulit

Salah satu kerajinan tertua, kerajinan kulit, kerap kali berbentuk kerajinan pakai sehari-hari seperti tas, baju, bahkan perhiasan. Contohnya dapat dilihat pada kerajinan kulit suku Navajo, Amerika. Mereka menggunakan kulit sebagai bahan utama untuk membuat tas, alas kaki, bahkan tenda rumah. Zat pewarna yang digunakan merupakan zat alami dengan warna hangat, seperti merah dan oranye, yang kemudian menjadi ciri khas dari suku Indian Navajo. Pada belahan bumi dengan iklim sub-tropis, kerajinan kulit menjadi komoditi yang penting untuk menghadapi musim dingin. Suku Inuit yang berdiam di daerah iklim dingin juga menggunakan kulit untuk pakaian sehari-hari mereka agar tetap merasa hangat. Bahkan mereka membuat kayak dari kulit yang melimpah di daerahnya.



Gambar 1.7 Contoh stempel geometris pada kerajinan kulit dengan teknik cap
sumber : commons.wikimedia.org/JohanPotgieter, 2005



Gambar 1.8 (kiri) tas untuk buku, abad ke-15. (kanan) tempat senjata abad ke-15
Sumber: (kiri) [ommons.wikimedia.org/AdeleOFriedman](https://commons.wikimedia.org/AdeleOFriedman), 1951. (kanan) commons.wikimedia.org/RogersFund, 1950

6. Anyam

Di Eropa, keranjang anyam kerap kali dibuat dari kayu pohon *birk* yang melimpah di benua subtropis tersebut. Pohon birk diserut untuk mendapatkan bilahan kayu yang tipis, lalu dianyam dalam bentuk silindris maupun balok untuk menjadi wadah roti, hasil kebun, dan sebagainya. Di Amerika, suku pribumi Navajo juga terkenal sebagai pembuat kerajinan anyam. Kehidupan mereka yang nomaden mendorong suku Navajo untuk memanfaatkan kekayaan alam di sekitar mereka, seperti pohon, kulit jagung, ranting, bahkan rumput kering. Ornamen dekoratif suku Navajo banyak menggunakan motif geometri dengan warna-warni alami yang hangat.



Gambar 1.9 Anyaman wanita Pribumi Australia di Perbatasan Northern
Sumber: cultureclassroom.wordpress.com/BrittJacobsen, 2013

Periodisasi Sejarah Kerajinan

Bentuk kerajinan berkembang sesuai temuan bidang sains dan teknologi serta tren yang terus menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Berdasar garis waktunya, perkembangan sejarah kerajinan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

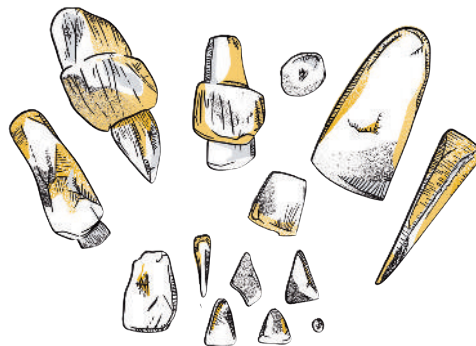
Prasejarah (4000 SM)

Kerajinan masa prasejarah adalah produk kesenian yang muncul pada tahun-tahun sebelum masehi. Bentuk dan fungsinya sederhana, digunakan untuk kegiatan berburu, menghangatkan tubuh, makan, minum, hingga bercerita dengan gambar. Pada masa tersebut, masyarakat prasejarah belum memiliki kesadaran tentang identitas suku bangsa dan budaya. Oleh karena itu, pada simbol-simbol tinggalan dalam lukisan prasejarah di gua-gua tidak ditemukan adanya simbol identitas etnis dan kesukuan.



Gambar 1.10 (kiri) Cap tangan di gua Cueva de las Manos, Perito Moreno, Argentina. (kanan) Reproduksi karya seni Lascaux di Lascaux II.

Sumber: (kiri) flickr.com/Mariano, 2005, (kanan) flickr.com/JackVersloot, 2008



Peradaban Kuno (3150 - 400 SM)

Mesir Kuno (3100 - 30 SM)

Peradaban Mesir dimulai sejak tahun 3100 SM. Wilayah peradaban Mesir Kuno terdiri dari bagian timur laut Afrika, di sepanjang pertengahan Sungai Nil hingga Jebel Barkal di Katarak, kemudian meluas hingga ke selatan Gurun Timur, pesisir pantai Laut Merah, Semenanjung Sinai serta Gurun Barat. Masa kejayaan peradaban Mesir Kuno meninggalkan artefak seni dengan warna-warna yang kompleks serta hirarki penggunaan yang bersumber pada nilai filosofis tingkatan kelas sosial masyarakat. Artefak seni rupa tersebut antara lain adalah patung, piramida, kuil, mumi, relief, sistem aksara hieroglif serta seni kerajinan perhiasan, seperti Obelisk dan Amulet, yang digunakan sebagai pernak-pernik gelang, kalung dan mahkota.



Gambar 1.11 (kiri) Kalung Coker Afghanistan, (kanan) kalung coker Mesir
Sumber: (kiri) commons.wikimedia.org/
FernbankMuseum, 2012, (kanan) commons.wikimedia.org/MetropolitanMuseumofArt



Peradaban Kuno (3150 - 400 SM)

Yunani dan Romawi (500 - 200 SM)

Peradaban Yunani telah berlangsung sejak abad ke-5 SM, sementara peradaban Romawi mulai dihitung sejak abad ke-3 SM. Daerah kekuasaan Romawi meliputi sekitar Laut Tengah Eropa, Afrika, dan Asia sementara penduduk Yunani tersebar daerah sekitar Laut Hitam, Laut Tengah, Asia Kecil, Laut Adriatik, Pantai Afrika Utara. Kekaisaran Romawi merupakan kekuatan ekonomi, budaya, politik dan militer yang paling berpengaruh di dunia saat itu.

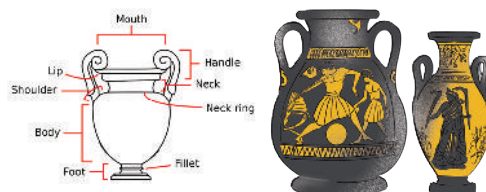
Kebudayaan Romawi dan Yunani tersebar ke seluruh dunia sebagai dasar perkembangan dunia modern yang dikenal sebagai Kebudayaan Barat. Kerajinan-kerajinan yang dihasilkan oleh keduanya memiliki corak realis yang mendekati bentuk asli dari kehidupan nyata dengan sedikit stilasi (perubahan bentuk). Benda-benda kerajinan mulai memiliki pengklasifikasian berdasarkan guna dan bentuk yang terbagi menjadi:

1. patung figur penulis, tokoh perang, dewa-dewi
2. benda keseharian, seperti gerabah, cawan, peralatan makan, tapestri, kursi, meja dan perhiasan.



Gambar 1.12 Salah satu Permadani yang terus dikembangkan hingga abad pertengahan: 1430–1450 SM

Sumber: artsandculture.google.com/Marks, R & Williamson, 2003



Gambar 1.13 (kiri) Diagram bagian dari vas khas Athena, (kanan) ilustrasi bejana Romawi
Sumber: (kiri) commons.wikimedia.org/KDS4444, 2016. (kanan) ilustrasi oleh Harun Rosyid

Peradaban Kuno (3150 - 400 SM)

Dinasti Han - Dinasti Song (206 - 1127 M)

Kerajinan lokal Tiongkok telah hadir sejak 10.000 tahun yang lalu. Perkembangan kerajinan ini bergerak beriringan dengan sejarah perang dan revolusi bangsa Tiongkok. Zaman keemasan seni Tiongkok didorong oleh kaisar dan akademi seni (sekolah) yang didirikan oleh para pelukis. Karya kerajinan yang muncul dari kesenian Tiongkok antara lain adalah: kertas sutra, gerabah, keramik porselen, kaligrafi, lukisan pemandangan dan *portrait*.



Gambar 1.14 Wadah keramik Han Barat dengan dekorasi gerakan akrobat
Sumber: commons.wikimedia.org/Guillaume Jacquet, 2006



Gambar 1.15 Kain Sutra Lukis Han
Sumber: commons.wikimedia.org/HunanProvincialMuseum, 2014



Abad Pertengahan (650 - 1400 M)

Karya-karya abad pertengahan mulai muncul sejak abad ke-6 M. Salah satu kerajinan yang menjadi ciri khas abad pertengahan adalah mosaik dan kaca patri (*stained glass*). Mozaik adalah seni kerajinan membuat gambar menggunakan potongan-potongan kecil kaca, batu/ kerikil, dan gerabah. Warna-warna khas mozaik pada periode abad pertengahan adalah efek berkilau yang timbul dari warna emas dan perunggu. Berbeda dengan mozaik, kaca patri tampil dengan warna-warna yang lebih banyak seperti adanya warna biru, hijau, dan merah cerah. Seni kerajinan mozaik dan kaca patri selain memiliki nilai keindahan untuk menghiasi bagian dalam dan luar bangunan juga berfungsi untuk mengendalikan cahaya yang memasuki ruangan dalam gedung.

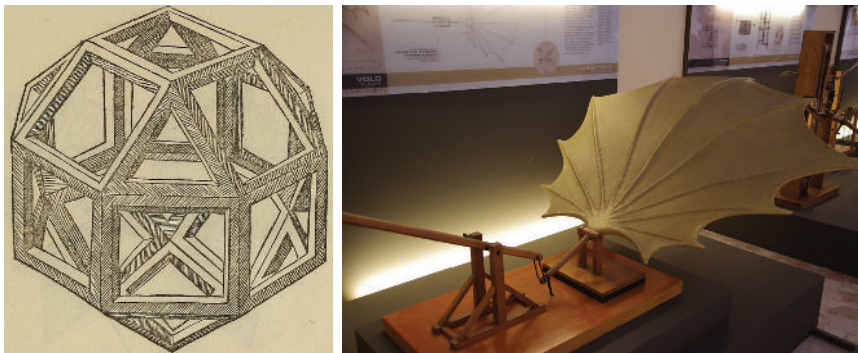


Gambar 1.16 (kiri) kotk cermin Paris, 1300-1330 M, (tengah) tutup kotak perhiasan 870 M.
Sumber: (kiri) commons.wikimedia.org/jastrow, 2005 - Courtly scenes Louvre, (kanan) commons.wikimedia.org/BayerischeMünchen, 2017

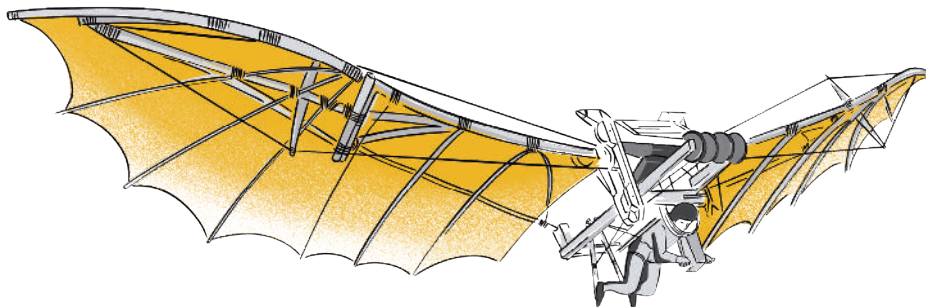


Abad Pencerahan - Baroque (1400 - 1600 M)

Pada abad ke-15, keterampilan keahlian (*craftsmanship*) dan gagasan klasik Yunani dan Romawi kuno kembali muncul kembali dan menginspirasi gaya seni baru yang disebut “Renaissans” (Lock, 2009). Leonardo da Vinci dan Michaelangelo adalah tokoh seni rupa yang populer di abad ini. Keduanya menggabungkan praktik seni dengan studi ilmiah seperti gambar teknik dan anatomi. Da Vinci mempelajari kinerja mesin dan menggambar banyak desain rancangan ide transportasi seperti helikopter, mesin senjata hingga tank. Michelangelo fokus pada studi anatomi, detail dan proporsi bentuk tubuh manusia dengan salah satu karya terbaiknya berjudul “David” dan “Pietta” dan lukisan teknik *fresco* yang menghias langit-langit Kapel Sistina.

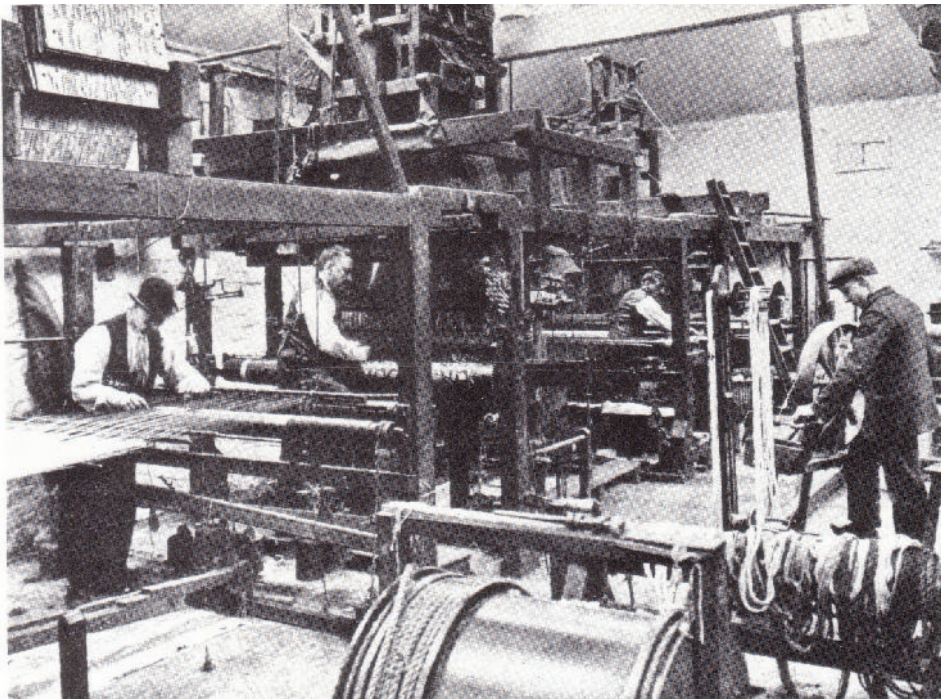


Gambar 1.17 (kiri) sketsa rancang belah ketupat (The rhombicuboctahedron). (kanan) Model sayap karya Leonardo da Vinci, di Museum Nasional Sains dan Teknologi, Milan
Sumber: (kiri) [commons.wikimedia.org/Luca Pacioli's “De divina proportione”, 1509](https://commons.wikimedia.org/Luca_Pacioli's_"De_divina_proportione",_1509) (kanan) [commons.wikimedia.org/JakubHalun, 2011](https://commons.wikimedia.org/JakubHalun,_2011)



Modern (1860 - Sekarang)

Kerajinan modern merupakan hasil karya seni dengan nilai fungsional yang terpisah dari kegunaan sakral secara adat istiadat. Corak dan motif kedaerahan tetap muncul sebagai elemen identitas etnis yang menunjukkan nilai keaslian budaya masyarakat atau latar belakang daerah seniman pembuatnya. Pada perkembangannya, kerajinan modern dapat berkembang terpisah dari daerah pusat terciptanya corak, motif dan ide orisinil tersebut. Pemanfaatan teknologi juga mulai banyak digunakan dalam pembuatan produk kerajinan modern untuk mempercepat produksi dan meminimalisir kerusakan.



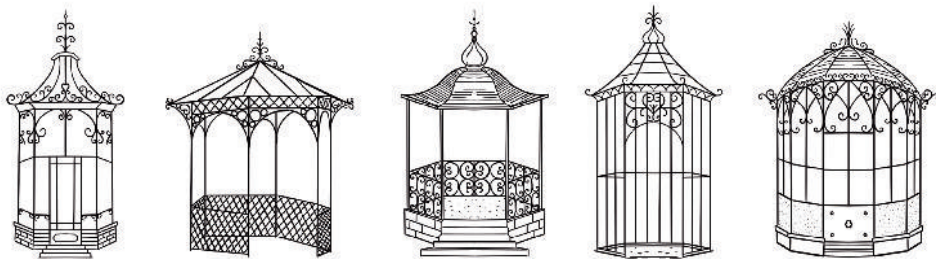
Gambar 1.18 Gudang tenun di pabrik Morris & Co di Merton, yang dibuka pada tahun 1880-an
Sumber: commons.wikimedia.org/Morris & Co, 1911

Modernisasi dunia seni rupa dimulai pada tahun 1800-an dan terus berkembang pesat pada periode 1860 hingga 1970-an (Arnason, 1998). Konsep *Modern Craft* yang menggabungkan nilai budaya dengan teknologi modern mesin industri memicu banyak kemunculan studio kerajinan yang didirikan secara mandiri oleh seniman, perajin dan desainer di masa kejayaan seni kerajinan yang populer disebut Periode Estetik.

- Augustus Welby Northmore Pugin (1812-52), John Ruskin (1819-1900), dan William Morris (1834-1896) adalah tokoh-tokoh pergerakan Seni dan Kerajinan (*Arts and Craft Movement*) pionir awal terbentuknya seni kerajinan modern. Mereka meleburkan nilai keindahan seni ke dalam benda-benda fungsional yang digunakan sehari-hari seperti meja, kursi, dinding, jendela dan lain sebagainya. Pugin (1812-52) menggunakan elemen estetik Gotik Perancis dalam rancangan desain arsitektur dan mebelnya. John Ruskin (1819-1900) terinspirasi untuk menggabungkan bentuk arsitektur Yunani Kuno dengan ornamen dekoratif flora dan fauna yang kemudian menginspirasi William Morris (1834-1896) mengembangkan ornamen tersebut serta mengaplikasikannya ke dalam mebel, dan elemen interior.



Augustus Welby Northmore Pugin (1812-52)



- Di tahun 1861, William Morris (1834-1896) mendirikan industri tekstil *Morris & Co*, yang menginspirasi pelukis dan arsitek untuk menjadi perajin serta pekerja di bidang tekstil, kertas dinding, mebel dan kerajinan besi. Karya mebel Morris (1834-1896) laku keras di tengah Periode Estetik Inggris tahun 1870 hingga 1885. Hampir tidak ada barang sehari-hari, mulai dari kain, peralatan makan keramik, mebel, lampu hias sampai interior ruang di periode ini yang tidak memiliki nilai seni. Periode ini merupakan masa keemasan seni kerajinan.



Gambar 1.19 (kiri) Pola Kayu untuk Percetakan Tekstil. (tengah) Hiasan dinding untuk Kelmscott Manor. (kanan) desain karpet

Sumber: (kiri) commons.wikimedia.org/ShaniEvenstein, 2016, (tengah) commons.wikimedia.org/Daderot, 2016, (kanan) commons.wikimedia.org/WilliamMorris:SelectedWorks, circa 1881-85



William Morris (1834-1896)

- William Henry Grueby (1867-1925) merupakan tokoh keramikus modern abad ke-18 yang menciptakan temuan glasir modern yang padat dan memiliki sifat menyerap cahaya (*doff/matte*). Sayangnya, meskipun studionya mempekerjakan lebih dari 100 perajin, ia mengalami kebangkrutan di tahun 1908. Di tahun ini, keramik berkembang dengan desain modern yang sederhana, corak minimalis dan warna yang semakin beragam. Van Briggles (1869-1904), seorang perajin keramik abad ke-19, memberi nilai ekspresi figuratif pada karya keramik ciptaannya. Kerajinan keramik mulai terlepas dari pakem-pakem tradisi dengan perkembangan inovasi dari segi bentuk dan teknik pewarnaan.



Gambar 1.20 Vas-vas Grueby Pottery (Boston, Massachusetts, 1899–ca. 1911)
Sumber: [metmuseum.org/The Metropolitan Museum of Art](https://metmuseum.org/The-Metropolitan-Museum-of-Art), 2018

- Perhiasan modern abad ke-19 dipelopori oleh Madeline Yale Wynne (1847-1918), perajin perhiasan pertama yang mengkritik konsep komposisi perhiasan yang harus terpisah dari hukum tradisional. Beberapa pengamat perhiasan memberi julukan “bar-bar” kepada karya-karyanya, namun konsistensinya memberikan pemaknaan baru terhadap sejarah mode. Madeline (1847-1918) menghadirkan pemahaman baru bahwa teknik pembuatan barang kerajinan mempengaruhi penampilan dan kegunaannya. Peristiwa ini memberikan momentum baru tentang adanya konsep pemaknaan pengguna yang dalam teori *branding* disebut sebagai “personalisasi”. Madeline (1847-1918) menekankan nilai keindahan ekspresif yang menunjukkan karakter pengguna lebih penting dari sekedar keterampilan penciptaan kerajinan.



Gambar 1.21 Gesper sabuk perak dan pirus oleh Madeline Yale Wynne.
Sumber: bostonglobe.com/Jan Gardner, 2013

- Sejarah tekstil modern mulai berkembang tahun 1920 di saat Amerika menemukan *Art Deco*, setelah pameran internasional di Paris. Pada tahun 1928, perkembangan tekstil yang paling berpengaruh di Eropa modern adalah tenunan kain serat halus Paul Rodier dari Paris, yang dikerjakan oleh pekerja rumahan. Di tahun 1928, block dan sablon mulai digunakan secara umum.



Gambar 1.22 Buku Contoh Tekstil abad ke-19, Prancis, Lyons
 Sumber: metmuseum.org/The Metropolitan Museum of Art, 1967

- Di tahun 1930-an, puluhan perguruan tinggi negeri membuat program untuk guru seni industri dan ekonomi rumah tangga. Bauhaus, sekolah di Jerman yang berdiri sejak tahun 1919, adalah salah satu institusi yang menginspirasi pergerakan pendidikan seni industri tersebut. Prinsip keilmuan modern yang menjadi dasar pengetahuan Bauhaus adalah etika Seni dan Kerajinan bergantung pada sifat asli material.



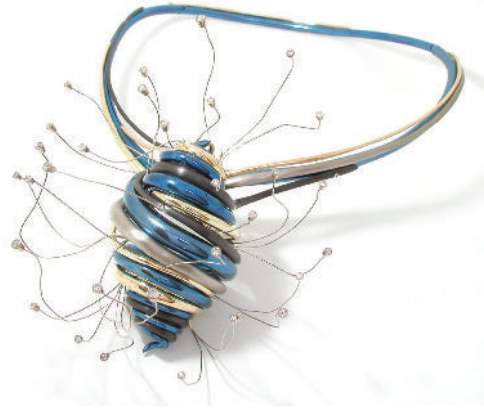
Gambar 1.23 The Bauhaus Building in Dessau, Germany.
Sumber: commons.wikimedia.org/Detlef Mewes, 2005.



- Tahun 1940an, kerajinan kontemporer mulai muncul ke permukaan. Seniman dan desainer memproduksi karya seni dalam bentuk kecil dan memiliki fungsi sebagai aksesoris atau hiasan dinding. Kerajinan kontemporer mengeksplorasi ragam material dan potongan elemen etnis dalam rangkaian desain modern. *Museum of Modern Art* (MoMa) saat itu menyatakan bahwa perhiasan tak lagi perlu menunjukkan gemerlap kemewahan, namun penting untuk menampilkan “keindahan intrinsik” dari bahan-bahan yang digunakan. Tokoh kerajinan kontemporer awal adalah: Frank Rebajas, Sam Kramer, Art Smith.



Gambar 1.24 René Lalique, bros. Museum Gulbenkian di Lisbon.
Sumber: commons.wikimedia.org/Sailko, 2016



Gambar 1.25 “Sparkling Vortex”, kalung karya Marc Lange, 2007.

Sumber: commons.wikimedia.org/MarcLange, 200

- Di awal abad ke-20, konsep tentang modern dan kontemporer telah banyak melebur di berbagai produk kerajinan mainstream atau umum. Ronald Hayes Pearson (1924-1997) membuat kerajinan perhiasan yang sederhana tanpa dekorasi, yang menjadi penanda awal penerapan konsep minimalis dalam desain. Sementara itu, Miye Matsukata (1922-1981) dan Olaf Skoogfors (1930-1975) menciptakan kerajinan perhiasan dengan corak abstrak. Kerajinan telah jauh terpisah dari ikatan tradisi dan dapat memiliki nilai ekspresi sebagaimana layaknya karya seni.



Miye Matsukata (1922-1981)



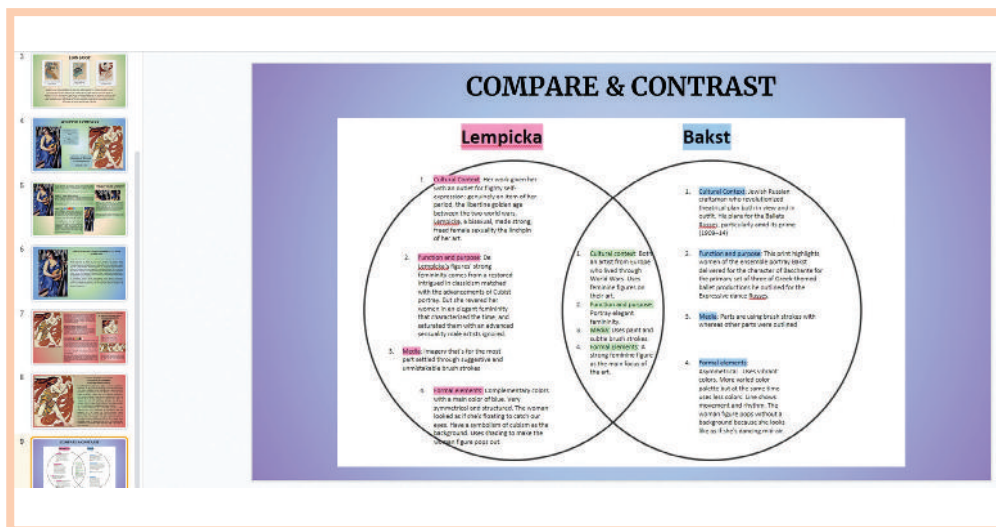
Olaf Skoogfors (1930-1975)



Studi Komparasi

Studi komparasi adalah kegiatan investigasi mandiri yang dilakukan untuk memahami konteks budaya dari sebuah kerajinan maupun seniman. Jadi, dalam proyek ini peserta didik bisa memilih untuk melakukan perbandingan antara perajin, karya kerajinan, ataupun periodisasi kerajinan pilihan mereka sendiri. Tidak hanya seperti esai singkat yang memberikan deskripsi, studi komparasi akan mengajak peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan mencakup elemen yang lebih luas.

Sebagai contoh, studi komparasi bisa dilakukan antara kain ikat Asia dengan kain ikat Amerika Latin. Meski sama-sama kain ikat, tentu ada pembeda dari segi warna yang khas, proses pembuatan, motif, maupun tujuan penggunaan kain tersebut. Mintalah peserta didik menjabarkan informasi-informasi tersebut dalam esai studi komparasi. Tidak hanya dua kerajinan, peserta didik bisa menantang diri dengan melakukan perbandingan antara 3 atau 4 barang kerajinan.



Gambar 1.26 Contoh Studi Komparasi
Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022

Dalam pemilihan objek komparasi, peserta didik harus didampingi oleh guru. Untuk memudahkan, biarkan peserta didik memilih satu kerajinan mancanegara yang membuat mereka tertarik, kemudian bantu untuk menemukan kerajinan lain yang sebanding dan aman untuk dilakukan komparasi. Misal, jika peserta didik memilih vas keramik Cina, maka cari kerajinan lain yang memiliki kesamaan, seperti vas keramik Amerika Latin. Bisa juga dilakukan perbandingan periodisasi, antara keramik Cina dinasti Ming dengan keramik Cina dinasti Han atau keramik Cina periode tradisional dengan keramik Cina periode kontemporer.

Dalam studi komparasi, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu;

- Harus ada setidaknya 2 atau lebih objek/ benda seni kerajinan yang akan dikomparasi.
- Elemen-elemen formal/deskripsi fisik objek seperti: garis, bentuk, bentuk utuh, nilai, ruang, warna dan tekstur
- Fungsi dan nilai guna objek seni kerajinan
- Nilai kebudayaan objek seni kerajinan (corak, asal, sejarah)
- Perbandingan dengan objek lainnya
- Refleksi hasil pengamatan

Lakukan pengecekan secara berkala untuk memastikan peserta didik melewati tahapan ini dalam studi komparasi yang dilakukan.

Objek atau variabel yang hendak dikomparasi harus memiliki kesamaan. Sebagaimana yang sudah dicontohkan, jika memilih objek vas keramik, maka disarankan melakukan perbandingan dengan barang yang sama dari kebudayaan yang berbeda. Bisa juga melakukan perbandingan barang yang sama dari periodisasi yang berbeda. Bahkan, bisa juga dilakukan perbandingan antara perajin jika peserta didik yakin mereka bisa mendapatkan sumber yang lengkap. Semua tergantung bagaimana peserta didik mengukur kemampuan mereka.



Elemen formal atau deskripsi fisik adalah penjabaran bentuk fisik maupun ciri khas yang terlihat dari variabel atau objek yang dipilih. Jika mengambil objek vas keramik Cina dari dinasti Ming, tentu saja yang nampak adalah keramik dengan warna dasar putih, permukaan yang licin dan berkilau serta ornamen berwarna biru kobalt yang khas. Penjabaran dilanjutkan dengan apa saja ornamen yang nampak, seperti bunga lotus, ranting tanaman, burung, maupun makhluk mitologi. Deskripsi berlanjut ke **penjabaran fungsi dan tujuan**, dimana keramik Ming rata-rata merupakan barang guna-pakai untuk keperluan sehari-hari seperti mangkuk, vas, piring, gelas, dan sebagainya. Sementara itu, untuk nilai kebudayaan, peserta didik bisa menjelaskan bagaimana keramik Ming dibuat, bagaimana budaya dan lingkungan masa itu mempengaruhi ornamen yang ada pada keramik serta bagaimana keramik Ming bisa menyebar dan mempengaruhi industri keramik di Jepang maupun Eropa. Tidak ada batasan dalam penelaahan nilai kebudayaan. Semakin kompleks deskripsi yang dikumpulkan, maka semakin tinggi pula pengalaman belajar yang didapatkan. Lakukan ini juga kepada objek kedua, misalnya keramik Meksiko. Bagaimana tampilan fisik keramik Meksiko, fungsinya serta nilai-nilai sejarah dan kebudayaan yang melekat.

Setelah menemukan deskripsi untuk masing-masing objek, lakukan **perbandingan**. Apakah ada kesamaan diantara kedua keramik? Apakah ada persamaan fungsi dan nilai fungsi? Apa saja perbedaan yang signifikan diantara keduanya? Jika sudah selesai dengan komparasi, peserta didik bisa melanjutkan ke **refleksi**. Pada fase ini, peserta didik menceritakan pemahaman apa saja yang mereka dapatkan dari kegiatan ini, pengalaman baru apa yang didapatkan, serta bagaimana mereka mengukur kinerja mereka dalam melakukan proyek studi komparasi. Pertanyaan refleksi yang dapat dimunculkan antara lain: Apakah mereka sudah melakukan penelitian dengan baik? Apakah manajemen waktu mereka sudah efektif? Apa kesulitan yang dihadapi dan bagaimana mereka menyelesaikannya? Studi komparasi dapat dikumpulkan dalam bentuk laporan, infografis, maupun presentasi dalam PPT.



F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal bertujuan untuk memberikan gambaran awal akan materi dan memantik rasa penasaran peserta didik dengan menampilkan bentuk-bentuk kerajinan yang merupakan cerminan identitas kebudayaan mancanegara.

Cerdas Cermat Singkat

- Guru menyediakan alat bantu berupa gambar-gambar kerajinan mancanegara.
- Peserta didik menebak daerah asal kerajinan yang ditunjukkan pada gambar.
- Peserta didik diminta mempertanggungjawabkan jawaban mereka dengan pertanyaan pembantu seperti;
 - 1) Apakah ada ciri khusus daerah yang nampak dari kerajinan tersebut?
 - 2) Adakah motif atau bentuk khusus yang mereka kenali?
- Gunakan kegiatan ini sebagai asesmen diagnostik untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan anak-anak.



Video Dokumenter Budaya

- Guru memutar video dokumenter singkat mengenai sejarah kesenian maupun kegiatan berkesenian dari mancanegara.
- Video dapat diperoleh dari website populer pencarian video di internet. Kata kunci pencarian yang dapat digunakan antara lain: *Arts and Craft Movement, History of Arts and Craft Movement, Arts and Craft, Jewelry Designer, Ceramic Artist, Craft Industry, Industry Revolution and Art.*
- Peserta didik mendiskusikan apa yang mereka lihat.
- Guru menyampaikan garis besar Unit 1 dan tujuan pembelajarannya.



2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peserta didik diharapkan memahami sejarah perkembangan kerajinan masa prasejarah, modern dan kontemporer, sehingga peserta didik dapat memahami jenis-jenis karya kerajinan dan asal muasal bagaimana kerajinan tersebut terbentuk sebagai produk budaya masyarakat tradisional, modern, dan kontemporer.

Kegiatan 1: Pengenalan Studi Komparasi

- Guru memperkenalkan studi komparasi kepada peserta didik; pengertian, tujuan, elemen.
- Guru memberikan contoh studi komparasi untuk diobservasi peserta didik.
- Peserta didik merumuskan pertanyaan seputar studi komparasi untuk dibahas dalam diskusi kelas.
- Peserta didik melakukan penelitian untuk studi komparasi dengan 2 kerajinan mancanegara pilihan.
- Guru membimbing peserta didik untuk disiplin dalam penentuan target kerja.

Kegiatan 2: Pengecekan Proses

- Guru meninjau satu persatu hasil studi komparasi peserta didik.
- Diskusi proses dilakukan tatap muka agar peserta didik mendapatkan penelaahan secara maksimal.
- Peserta didik melakukan revisi sesuai dengan masukan guru.
- Hasil studi komparasi ditata dalam jurnal visual, artikel dengan gambar, kolase informatif, infografis, maupun slide presentasi.
- Peserta didik dan guru kerajinan dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran lain, seperti ilmu komputer, untuk mengetahui aplikasi atau perangkat desain yang dapat digunakan agar tampilan jurnal visual menjadi lebih menarik, artistik dan tidak terlalu formal.

3. Kegiatan Akhir

- Presentasi hasil studi komparasi dilakukan peserta didik di depan kelas.
- Peserta didik menuliskan opini mereka mengenai presentasi rekan sebagai bentuk masukan dan penilaian.
- Peserta didik menuliskan evaluasi kinerja dan hasil diri sendiri sebagai bagian dari refleksi.
- Guru mengumpulkan opini dan refleksi tertulis dari peserta didik sebagai bagian dari penilaian.
- Kelas melakukan diskusi refleksi tentang materi dan jalannya pembelajaran.





G. Asesmen

Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mengenal beberapa karya kerajinan mancanegara		
Peserta didik mampu menyebutkan kerajinan mancanegara		
Peserta didik mampu mengidentifikasi karya kerajinan asal mancanegara		
Peserta didik mampu menyebutkan bahan dan alat yang digunakan proses berkarya kerajinan mancanegara		
Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi kerajinan mancanegara		
Peserta didik mengetahui sejarah perkembangan kerajinan mancanegara		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti, jika tidak maka guru dianjurkan untuk mereview pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

Asesmen Formatif

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.

Asesmen Kegiatan 1: Pengenalan Studi Komparasi

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Mampu mengidentifikasi kerajinan mancanegara dengan lengkap. • Mampu Mengenali ciri-ciri kerajinan mancanegara dengan lengkap. • Mampu membedakan kerajinan khas dari negara satu dengan negara yang lain dengan tepat. • Mampu mengidentifikasi alat dan bahan karya kerajinan mancanegara dengan lengkap. • Mampu mendeskripsikan teknik kerajinan mancanegara dengan lengkap.	81-100	Baik
• Cukup mampu mengidentifikasi kerajinan mancanegara dengan cukup lengkap. • Cukup mengenali ciri-ciri kerajinan mancanegara dengan lengkap. • Cukup mampu membedakan kerajinan khas dari negara satu dengan negara yang lain dengan tepat. • Cukup mampu mengidentifikasi alat dan bahan karya kerajinan mancanegara dengan lengkap. • Cukup mampu mendeskripsikan teknik kerajinan mancanegara dengan lengkap.	71 - 80	Cukup



Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Kurang mampu mengidentifikasi kerajinan mancanegara dengan kurang lengkap. - Kurang mengenali ciri-ciri kerajinan mancanegara dengan lengkap. - Kurang mampu membedakan kerajinan khas dari negara satu dengan negara yang lain dengan tepat. - Kurang mampu mengidentifikasi alat dan bahan karya kerajinan mancanegara dengan lengkap. - Kurang mampu mendeskripsikan teknik kerajinan mancanegara dengan lengkap.	60 - 70	Kurang

Asesmen Kegiatan 2: Pengecekan Proses

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Mampu mengenali elemen formal atau mendeskripsikan fisik objek kerajinan mancanegara dengan lengkap. - Mampu menjelaskan tujuan objek kerajinan mancanegara dengan tepat. - Mampu mampu memahami nilai kebudayaan objek kerajinan mancanegara dengan baik. - Mampu membandingkan objek kerajinan mancanegara dengan lengkap.	81-100	Baik
- Cukup mampu mengenali elemen formal atau mendeskripsikan fisik objek kerajinan mancanegara dengan lengkap. - Cukup mampu menjelaskan tujuan objek kerajinan mancanegara dengan tepat.	71 - 80	Cukup

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Cukup mampu memahami nilai kebudayaan objek kerajinan mancanegara dengan baik. - Cukup mampu membandingkan objek kerajinan mancanegara dengan lengkap.		
- Kurang mampu mengenali elemen formal atau mendeskripsikan fisik objek kerajinan mancanegara dengan lengkap. - Kurang mampu menjelaskan tujuan objek kerajinan mancanegara dengan tepat.	60 - 70	Kurang
- Kurang mampu memahami nilai kebudayaan objek kerajinan mancanegara dengan baik. - Kurang mampu membandingkan objek kerajinan mancanegara dengan lengkap.		

Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase Capaian Pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran





Tindak lanjut

- Guru menilai hasil diskusi kelas yang telah dilaksanakan oleh peserta didik.
- Peserta didik melakukan penilain diri dan penilaian teman.
- Guru memberi tugas kepada peserta didik di luar jam pelajaran untuk mengeksplorasi tentang ragam kerajinan mancanegara melalui Internet, *googling*, youtube, atau media massa dan perpustakaan.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas dengan menjawab mandiri, membuat kuesioner atau menanyakan langsung kepada peserta didik tentang kepuasan mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dari mulai penyampaian materi, diskusi hingga penugasan. Pertanyaan-pertanyaan pemantik di bawah ini dapat digunakan oleh guru untuk menjadi bahan refleksi.

- Proses manakah yang paling berhasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan?
- Kegiatan pembelajaran manakah yang kurang berhasil dilakukan?
- Kegiatan pembelajaran manakah menarik peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
- Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih baik kedepan antara lain adalah?
- Apakah proses kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain membantu proses jalannya pembelajaran?
- Strategi apa yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang belum mencapai standar penilaian hasil?

Wawancara Tokoh



Tarlen Handayani

Pemanfaatan Warisan corak dan wastra nusantara dalam kerajinan jilid buku (*book binding*)

Apa yang membuat anda tertarik dengan aktivitas *book binding*?

Berawal dari rasa senang menulis di buku yang kertasnya polos dan karena lingkungan keluarga tempat saya tumbuh sangat *crafty* dan DIY (*do it yourself*). Selain itu, dari dulu saya memang sangat menyukai buku dan selalu melihat bahwa buku itu adalah sebuah bentuk, sebuah grafis atau desain.

Bagaimana anda akhirnya memutuskan untuk mendalami *book binding*?

Di tahun 2008 saya mendapat beasiswa pertukaran budaya ke New York dari *Asian Cultural Council* untuk mengobservasi perkembangan komunitas dan magang di *Brooklyn Museum*. Karena sering ke Brooklyn, saya sering berkumpul di kantor Etsy (*online-marketplace* kerajinan) tiap hari Senin saat *Monday Craft Night*.

Suatu hari saya diajukkan membuat kelas origami, karena penerima beasiswa tidak boleh menerima upah maka sebagai gantinya Etsy menggratiskan semua kelas untuk saya. Dari situ saya menemukan kelas *book binding* dengan *Julie Schnider* sebagai pengajarnya.



Saya semakin yakin bahwa inilah kerajinan yang selama ini saya cari karena semua dengan hal-hal yang saya sukai yaitu buku dan aktivitas yang berhubungan dengan benang dan jarum. Dari kelas itu saya mendapat bekal logika dasar dalam *book binding* berupa teknik pemula sebagai dasar menjahit buku.



Apa hal yang paling sulit dari menjadi seorang *book binder*?

Kalau dari segi teknis itu: menemukan material yang sesuai, tapi hal yang paling sulit adalah bekerja di dalam kultur yang kurang menghargai buku.

Apa saja langkah yang anda lakukan untuk menambah wawasan tersebut?

Aku beli buku-buku *book binding*, mencoba sendiri teknik-teknik di internet sampai bisa bikin pola sendiri, sering mengikuti *challenge* dari komunitas di Instagram bernama “Are You Book Enough” serta berdiskusi dengan bookbinder lain, seniman atau crafter

Apakah hal paling penting dan mendasar dalam proses *book binding*?

Memiliki pondasi atau pakem *book-binding* secara komprehensif baik secara logika alat-bahan, struktur teknik hingga sejarahnya. Bukan hanya mengetahui how-to (bagaimana caranya) tapi sebaiknya juga why; mengapa harus dikerjakan seperti “itu”, itulah yang jarang dijelaskan.

Apa saja tahapan untuk memahami *bookbinding* secara runut?

1. Memahami logika dasar teknik
2. Memahami karakteristik material bahan yang akan di-*binding* (diikat menjadi satu).
3. Menemukan teknik dan alat yang cocok terhadap material yang akan diolah.
4. Memahami cara berfikir sesuai sejarah atau adat kedaerahan, mengapa *mem-binding* adat A berbeda dengan adat B

Apa arti *Craftsmanship* Menurut Anda?

Ketika kita belajar sebuah metode, cara atau *craftsmanship* tertentu, hal tersebut pasti lahir dari sebuah alasan, kondisi atau keadaan tentang bagaimana merespon masalah dengan ketukangan dan yang dimiliki manusia.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

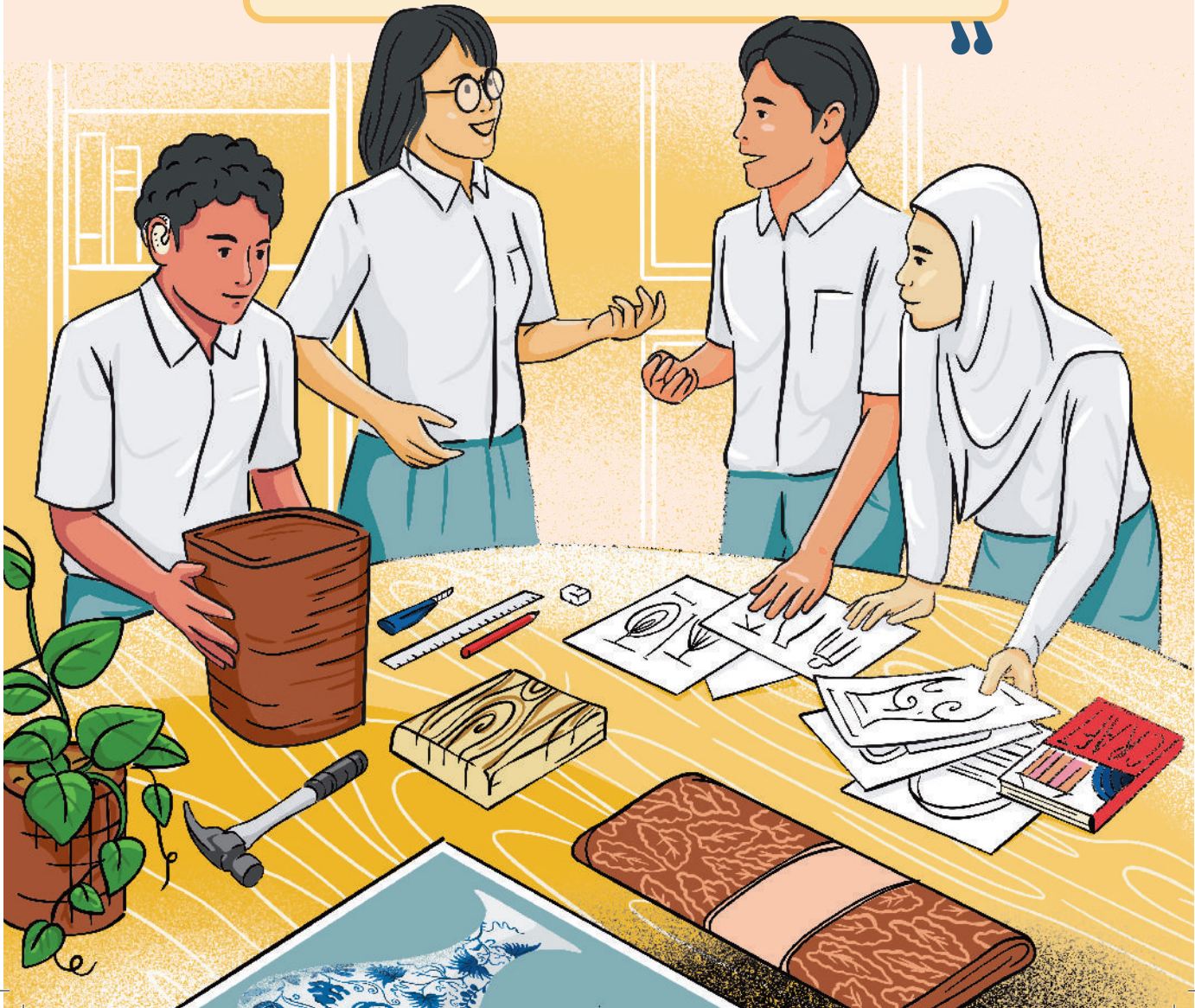
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.
ISBN : 978-602-427-955-4 (jil.3)

Unit 2

Penelitian dan Perancangan

“
Bagaimana mendesain produk kerajinan yang tepat guna?
”





Peta Materi





Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.3	Mencatat sumber daya di lingkungan sekitar.
	F.7	Melaporkan permasalahan di lingkungan sekitar.
	F.8	Mendokumentasikan pengamatan ke dalam jurnal.
Desain/ perencanaan	F.11	Mengembangkan ide dari referensi atau temuan potensi sumber daya di sekitar.
	F.13	Mengkreasikan temuan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar.
Refleksi dan Evaluasi	F.20	Memberi pertimbangan umpan balik terhadap karya peserta didik lain.



Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi.
Bernalar Kritis	- Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. - Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. - Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.
Kreatif	- Menghasilkan gagasan yang orisinal. - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. - Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.





A. Deskripsi Unit

Pada Unit 2 ini peserta didik akan mempelajari dasar-dasar perancangan produk kerajinan, ilmu marketing dasar dan memahami potensi daerah sekitar. Kegiatan dalam unit ini melatih peserta didik agar mandiri dalam penelaahan masalah, kreatif dalam menghasilkan gagasan yang orisinal, serta mengembangkan penalaran kritis dalam memproses gagasan setelah memperoleh informasi.

Materi-materi yang akan disampaikan meliputi observasi lingkungan sekitar, pemanfaatan potensi daerah sebagai inspirasi membuat karya kerajinan, lalu menurunkan informasi-informasi tersebut ke dalam rancangan karya dan produk kerajinan daerah. Pemahaman dari bab ini dapat digunakan sebagai landasan produksi di Unit 3 dan pengetahuan dasar pemasaran di Unit 4.

Peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik dalam mencari, menyelidiki dan menemukan secara sistematis, kritis, logis dan analitis terhadap masalah dan potensi yang dapat ditemukan di daerah masing-masing. Pastikan peserta didik memahami dan mengikuti proses desain secara runut untuk membiasakan pola kerja produksi yang baik. Penilaian kompetensi dapat dilakukan dengan meninjau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, hasil laporan observasi, sketsa rancang, teknik pengolahan dan hasil akhir yang berupa prototipe produk.



B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan rekomendasi penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

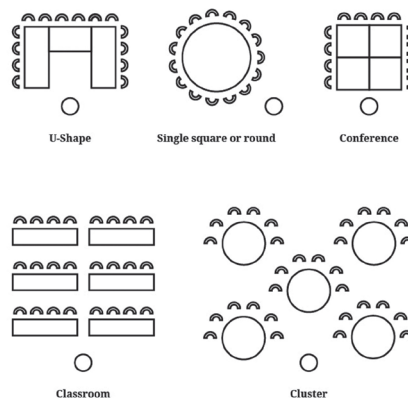
1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu
Peserta didik diharapkan aktif dalam mencari informasi dari berbagai sumber terkait seperti media massa, buku serta wawancara orang sekitar untuk membantu kelancaran kegiatan dalam unit ini.
- Kegiatan Kelompok
Peserta didik dengan kemampuan yang minim bisa disandingkan dengan peserta didik yang sudah melampaui standar kemampuan minimum agar saling mendukung dan melengkapi. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi oleh guru, dimana setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

2. Penataan Kelas

Unit 2 memiliki porsi penelitian dan diskusi yang seimbang dengan pekerjaan proyek, sehingga dibutuhkan penataan kelas yang sesuai. Untuk diskusi besar, bisa menggunakan *U-Shape* dan *Conference*. Sementara untuk diskusi kelompok bisa menggunakan *Cluster*.



3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Meja *workshop* untuk membuat karya visual
- Gambar produk kerajinan Nusantara
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- *Brainstorming*
Pengamatan dilakukan saat peserta didik mengemukakan ide dan diskusi bersama kelompok
- *Moodboard & Jurnal Visual*
Hasil *moodboard* dan jurnal visual bisa menjadi pertimbangan untuk melihat potensi serta kemampuan peserta didik dalam berproses kreatif
- *Jigsaw*
Kelas dibuat berkelompok untuk memahami dan mendalami topik yang berbeda. Pada akhir sesi diadakan diskusi kelas secara bersama-sama untuk menggabungkan hasil kegiatan kelompok menjadi satu pengetahuan yang berkaitan dan utuh
- *Discovery*
Aktivitas dilakukan saat peserta didik mencari informasi dan tutorial untuk membantu mereka dalam pembuatan produk individu.

- Presentasi

Peserta didik menyajikan hasil diskusi, investigasi, maupun proses belajar mereka kepada guru dan kelas untuk mendapatkan respon dan apresiasi

- Resitasi

Untuk mengukur pemahaman peserta didik akan materi, guru meminta mereka untuk merangkum dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran, lalu mendiskusikannya dalam sesi tanya-jawab.

5. Interaksi dengan Orang Tua

Dalam unit ini orang tua peserta didik disarankan dapat berperan seperti berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun *laptop* untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan *moodboard* serta prototipe produk kerajinan sesuai dengan rancangan peserta didik.
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas.



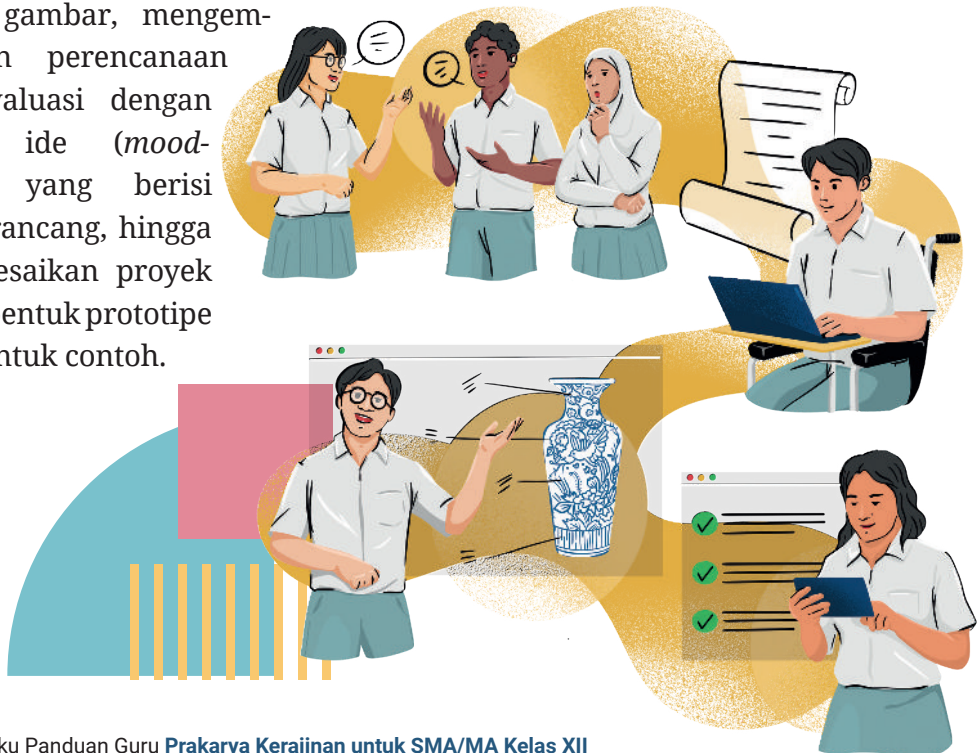


C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan Unit 2 ini, model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah pembelajaran berbasis masalah dan proyek (PBL/*Problem Based Learning* dan PJBL/*Project Based Learning*). Pembelajaran berbasis masalah menuntut peran aktif peserta didik untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dengan keterampilan pemecahan masalah sesuai disiplin akademik. Sementara pembelajaran berbasis proyek melatih disiplin dan komitmen peserta didik untuk menyelesaikan salah satu tahapan penyelesaian masalah dengan membuat prototipe produk.

Kegiatan pembelajaran proyek dapat bersifat interdisiplin, artinya adalah bahwa peserta didik dapat menggunakan teori dari mata pelajaran lain untuk membantu keberlangsungan penyelesaian proyek. Karena fokus utama dari kegiatan pembelajaran proyek adalah hasil akhir, maka fokus tujuan kegiatan pembelajaran adalah bagaimana mengolah material, alat dan bahan untuk menunjang efisiensi pengerjaan karya.

Tiga tahapan dalam pembelajaran di unit ini antara lain adalah: proses menampilkan masalah dengan menganalisis gambar, mengembangkan perencanaan dan evaluasi dengan papan ide (*mood-board*) yang berisi sketsa rancang, hingga menyelesaikan proyek dalam bentuk prototipe atau bentuk contoh.



Menampilkan Masalah (*Present Problem*): Analisis Gambar

Kegiatan analisis gambar dapat mengungkap seberapa detail pengetahuan peserta didik terkait konten yang disajikan oleh guru. Selain memungkinkan peserta didik untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang dimilikinya, kegiatan ini juga dapat merefleksikan konten pembelajaran, penugasan dan proyek ciptaan yang ditargetkan, sesuai dengan kondisi sebenarnya yang dialami peserta didik.



Gambar 2.1 Kartu gambar membantu peserta didik untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk kerajinan baru sebagai bahan observasi
Sumber: Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022

Mengembangkan Perencanaan (*Develop Plan*): Papan Ide (*Moodboard*)

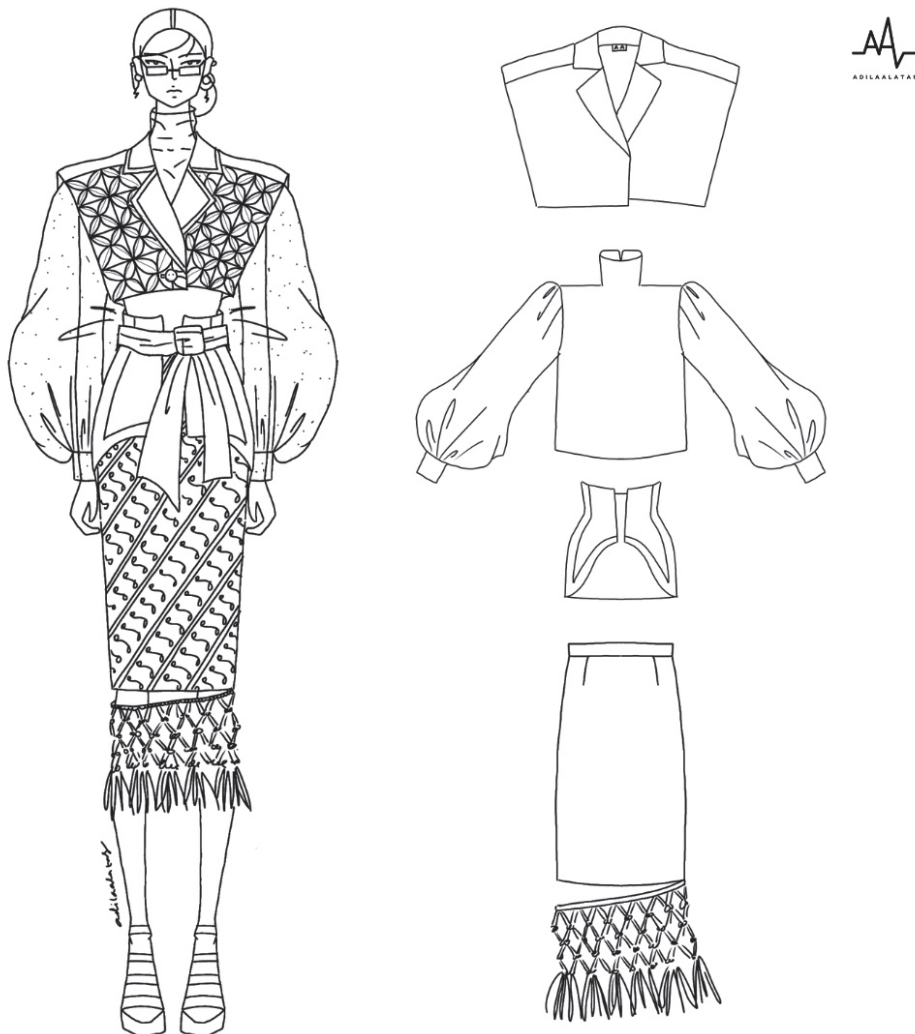
Proses pengembangan perencanaan yang dilaksanakan peserta didik dapat dimulai dengan diskusi yang dibimbing oleh guru untuk mengatasi masalah yang ada. Guru dapat menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk bahan diskusi kelompok maupun individu. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah: (1) tersusunnya papan ide berisi inspirasi-inspirasi bentuk, warna, alat, bahan, sumber bahan dan cara pembuatan; (2) Sketsa yang menampilkan detail, sumber inspirasi dan bahan yang akan digunakan.



Gambar 2.2 Contoh *moodboard* dengan ide tradisional-modern lengkap dengan inspirasi elemen desain dan rencana penggunaan warna
Sumber: Kemdikbud/Syarifah Adila Alatas, 2021

Melaksanakan dan Mengevaluasi Rencana (Implement and Evaluate the Plan): Sketsa Rancang

Proses perencanaan terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan, peserta didik dapat menggunakan waktunya untuk mengevaluasi kembali hasil rancangannya. Kegiatan ini dapat berupa presentasi ke calon pengguna atau konsultasi dengan guru dan sesama peserta didik. Guru sebagai fasilitator ahli perlu memberikan saran untuk hasil terbaik atas ciptaan karya peserta didik.



Gambar 2.3 Sketsa rancang awal
Sumber: Kemdikbud/Syarifah Adila Alatas, 2021

Menyelesaikan Proyek (*Completing Project*): Menghasilkan prototipe/ karya *sampling*

Pembuatan prototipe dapat memberikan manfaat agar peserta didik dan guru saling merefleksikan keberhasilan strategi, proses, rancangan dan hasil. Prototipe atau karya *sampling* (karya contoh) dapat dibuat dengan bahan tiruan. Contoh, jika sebuah tas, biasanya terbuat dari kain, maka pada karya prototipe dapat dibuat dengan menggunakan karton atau sisa kardus. Kegiatan ini dapat memberikan gambaran bentuk karya sebelum memasuki tahap penciptaan aslinya. Melalui kegiatan pembuatan prototipe, kesalahan penciptaan dapat sedikit berkurang.



Gambar 2.4 Prototipe kerajinan dapat dibentuk terlebih dahulu dalam bentuk digital
Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022



Kegiatan Alternatif

Kendala-kendala yang terjadi di lapangan terkadang kurang sesuai dengan teori-teori yang ada dalam buku. Untuk mengatasi penyesuaian-penyesuaian tersebut, guru dapat memberikan pilihan kegiatan alternatif untuk menjadi suplemen kegiatan pembelajaran agar lebih dapat diimplementasikan sesuai kondisi lingkungan sekitar.

Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran prakarya kerajinan harus menghasilkan produk seni yang, selain memiliki nilai keindahan dan fungsi, juga dapat memberikan cerminan kebudayaan serta kearifan lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan. Kegiatan-kegiatan seperti mencari klien dapat mendekatkan peserta didik untuk mencari informasi seputar kebutuhan masyarakat yang muncul dari permasalahan lingkungan sekitar. Sementara itu, kegiatan temu perajin dapat mendekatkan peserta didik untuk memiliki wawasan seputar pengolahan potensi, baik sumber daya alam maupun manusia, yang terdapat di lingkungan sekitar.

Dalam kegiatan alternatif, guru mengambil peran dengan cara memberikan nama-nama perajin di lingkungan sekitar atau memberikan cara yang tepat dan efisien tentang bagaimana peserta didik dapat menemui perajin tersebut. Guru juga dapat memberikan masukan kepada peserta didik bahwa “klien” merupakan calon pengguna yang bisa ditemukan dari lingkungan terdekat, yakni sekolah, keluarga, teman hingga kompleks dan warga desa sekitar. Kegiatan ini telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah dan proyek karena telah menempatkan peserta didik dalam kegiatan menganalisis masalah dan pelaksanaan proses perancangan hingga pengerjaan karya.

1. Mencari klien

Dengan tujuan edukatif, yaitu mengenalkan seni tradisional mancanegara kepada masyarakat sekitar, peserta didik bisa memilih satu jenis produk kerajinan mancanegara tradisional yang mereka sukai dan melakukan penelitian terhadapnya. Setelah mengetahui seluk- beluk kerajinan tersebut, peserta didik mencari satu orang yang bertindak sebagai klien untuk dibuatkan produk kerajinan



pilihan tersebut. Seluruh kegiatan ini harus didokumentasikan dalam laporan pertanggung jawaban di akhir unit.

2. Temu Perajin

Kegiatan ini bisa memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan bagi peserta didik. Guru mencari info mengenai perajin lokal, meminta izin untuk melakukan kunjungan dengan sepengetahuan kepala sekolah, lalu mengajak peserta didik untuk berkunjung langsung ke tempat perajin tersebut. Tata agenda acara tidak hanya kunjungan wawancara, namun bisa juga peserta didik ikut terjun langsung dalam pembuatan kerajinan atau melakukan observasi tahap demi tahap dalam pembuatan kerajinan di tempat tersebut.



D. Materi Pokok

Mencari Sumber Informasi dan Observasi

Selayaknya seorang penelitian yang akan membuat temuan baru, proses perancangan diawali dengan mencari sumber data untuk memetakan masalah agar ditemukan solusi-solusi terbaik. Sumber informasi diperoleh dengan membaca penelitian terdahulu untuk melihat produk atau rancangan yang telah ada sebelumnya, pengamatan mandiri terhadap kondisi terbaru lingkungan sekitar, wawancara dengan warga setempat, kuesioner, dokumentasi dan kunjungan lapangan ke lokasi-lokasi terkait. Hasil temuan tersebut selanjutnya diolah menjadi dasar atau latar belakang perancangan, menentukan keputusan, alur kegiatan dan sebagai bahan evaluasi.

Kegiatan perancangan produk kerajinan berfungsi untuk mencari informasi tentang bahan baku yang tersedia di daerah sekitar, mengenal karakter bahan baku tersebut, memahami proses pengolahannya, memahami kondisi dan kebutuhan masyarakat setempat serta identitas daerah, mulai dari pola-pola tradisional hingga mitos-mitos lokal. Semua elemen tersebut dapat digunakan sebagai landasan perancangan karya seni.



Gambar 2.5 Penggunaan gawai pribadi dalam kelas yang terkoneksi dengan internet akan membantu peserta didik mendapatkan informasi lebih luas
Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022

Menganalisis permasalahan sekitar

Sebelum memulai kegiatan perancangan produk yang mereka minati, peserta didik harus bisa menganalisis lingkungan sekitar mereka. Bentuk analisisnya adalah mengamati ketersediaan alat dan bahan serta selera pasar. Akan lebih baik jika pengamatan mereka mencapai identifikasi masalah di lingkungan sekitar, terkait dengan kerajinan maupun ekonomi. Contoh permasalahan yang dapat peserta didik analisis dari lingkungannya dijabarkan sebagai berikut;

1. Ketersediaan bahan dan alat lokal

Setiap wilayah memiliki kearifannya masing-masing. Wilayah pinggir laut bisa memiliki hasil laut yang melimpah. Wilayah hutan memiliki berbagai jenis kayu dan perkotaan besar memiliki masalah dengan sampah. Sesuaikan materi yang disampaikan dengan kondisi geografis dan antropologis wilayah sekolah. Kolaborasi dengan mata pelajaran lain maupun pihak ketiga yang aktif di bidang tersebut akan sangat membantu peserta didik untuk

mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang lebih mendalam. Selain segi bahan, minta peserta didik mempertimbangkan alat yang akan digunakan dalam pembuatan karya kerajinan.

Sebagai contoh, jika tidak ada mesin tenun, tentu saja peserta didik tidak disarankan membuat kain tenun skala besar. Jika pun bisa, kain tenun hanya bisa dikerjakan secara *handmade (manual)* sehingga akan menyita banyak tenaga serta waktu. Contoh lain, jika tidak memiliki mesin *laser cutting*, tentu jangan memilih kerajinan dengan banyak detail khusus yang membutuhkan ketelitian tinggi. Minta peserta didik mulai mempertimbangkan faktor-faktor seperti ini di awal agar kesalahan maupun keterlambatan produksi dapat diminimalisir.

Hal lain yang dapat digaris bawahi adalah peserta didik bisa menyampaikan permasalahan yang mereka temui di rumah untuk diangkat sebagai inspirasi berkarya. Sebagai contoh, jika orang tua peserta didik adalah penjual es kelapa muda, adakah sumber daya yang dapat diambil dari profesi tersebut? Misal, batok kelapa atau sabut kelapa yang melimpah dan tidak diolah dengan baik. Masukkan jawaban hasil pengamatan ini sebagai catatan dalam laporan. Bisa juga menceritakan kegelisahan peserta didik melihat tumpukan botol plastik bekas di rumahnya, sehingga menjadi ide untuk pemanfaatan barang bekas tersebut, atau dalam istilah kekinianya adalah *upcycle*.



Gambar 2.6 Contoh kain sisa yang kerap ditemui pada kawasan industri tekstil bisa menjadi bahan baku kerajinan yang mudah ditemui dan murah
Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022

2. Permasalahan ekonomi

Kegiatan pengamatan tidak terbatas hanya pada alat dan bahan. Ajak peserta didik untuk melihat masalah dari segi yang berbeda, seperti ekonomi mikro. Ruang lingkup ekonomi mikro diantaranya adalah teori struktur pasar, teori nilai guna suatu barang, interaksi pasar, elastisitas harga dan bagaimana interaksi penjual-konsumen dalam lingkungan sekitar. Untuk pengembangan materi, pembelajaran untuk unit ini bisa dibantu dengan kolaborasi bersama pelajaran Ekonomi.

Hal yang esensial dalam pemahaman masalah ekonomi adalah para peserta didik harus berusaha melihat kondisi lingkungan ekonomi sekitarnya. Apakah mereka tinggal di lokasi wisata yang penuh dengan kegiatan ekonomi bersama turis? Apakah mereka tinggal di daerah pegunungan dengan udara dingin dan sejuk? Tak hanya berhenti di situ, peserta didik dapat melakukan peninjauan bagaimana jenis kegiatan ekonomi berlangsung di daerahnya, apakah hanya berlangsung dalam lingkup antar warga lokal atau terdapat interaksi dengan warga luar daerah dalam kasus-kasus tertentu.

Peran guru dalam mendampingi penelitian ini adalah memberikan contoh-contoh pertanyaan yang akan menarik peserta didik untuk menyimpulkan perilaku ekonomi dalam ranah daya beli masyarakat sekitarnya. Guru perlu melakukan riset terlebih dahulu jika diperlukan. Jika berdomisili di daerah wisata, peserta didik dan guru memiliki banyak pilihan untuk ikut terjun ke dalamnya dalam kegiatan apapun, seperti kunjungan pasar hingga mengundang salah satu pelaku pasar kerajinan ke sekolah. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami fakta kondisi pasar wilayah wisata. Perlu diamati betul sisi kompetisi pasar agar produk yang dikembangkan memiliki dasar, tujuan dan menunjukkan kedalaman berpikir yang sangat memperhatikan kondisi sekitar. Hal ini nantinya akan menjadikan karya kerajinan yang diciptakan di kelas 12 ini dapat memiliki landasan penciptaan yang kokoh dan sarat akan kondisi di lingkungan sekitar.



Jika masih ada ruang potensi, seperti kegiatan antar warga, guru bisa mendorong inovasi. Peserta didik bisa melakukan pengamatan dari barang-barang berguna apa saja yang sering digunakan warga atau dibutuhkan oleh warga dalam kegiatan itu. Inovasi maupun pengenalan produk baru bisa dilakukan dalam lingkup masyarakat yang sempit seperti ini, namun membutuhkan pertimbangan yang bisa dilakukan dalam bentuk survei. Peserta didik bisa dibagi dalam kelompok-kelompok besar untuk melakukan survei dengan topik ekonomi yang berbeda. Hasilnya akan menjadi presentasi kelas, sehingga mereka bisa saling membagi informasi dan bergotong-royong merumuskan solusi bersama dalam diskusi kelas.

3. Selera Pasar

Setiap individu dan golongan memiliki ketertarikan khusus yang berbeda terhadap barang kerajinan. Tanamkan pesan bahwa untuk mencapai tujuan produksi kerajinan, perajin harus mempertimbangkan orang lain dalam pembuatan karyanya (selera dan pangsa pasar). Tentu saja tidak semua golongan maupun selera harus dipertimbangkan. Minta peserta didik menelaah data-data permasalahan sebelumnya (hasil observasi bahan dan analisis ekonomi) dan memutuskan akan memilih segmen pasar yang mana untuk menjadi target produk kerajinan mereka.

Karena seni tradisional mancanegara cukup asing bagi mayoritas pasar Indonesia, maka akan ada pengembangan khusus yang berpotensi memunculkan akulturasi-asimilasi di dalam proses pembuatan karya. Hal ini sangat bergantung pada segmen pasar mana yang dipilih oleh peserta didik. Sebagai contoh, jika peserta didik memilih segmen anak-anak dan produk kerajinan mancanegaranya adalah mainan, bisa jadi akan lebih mudah diterima dibanding pada segmen dewasa. Begitu pula dengan segmen remaja yang lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru, sehingga bisa dipastikan produk minim penyesuaian. Lain hal jika segmen yang dipilih adalah orang tua; yang cenderung memikirkan segi fungsional karya dan harga serta bentuk-bentuk yang familiar.

Segmentasi pasar dapat ditelaah dari beberapa hal seperti;

- **Demografis** (usia, gender, pendapatan, pekerjaan, agama). Contoh segmentasi dari gender adalah penggunaan warna pastel pada karya kerajinan untuk menarik minat wanita. Sementara contoh dari segmentasi pendapatan adalah penggunaan cat akrilik untuk menekan harga produksi sehingga harga jualnya akan rendah dan sebagainya.
- **Geografis** (daerah, populasi, iklim). Contoh penerapan segmentasi ini adalah produk syal rajut tentu yang tidak akan diproduksi di daerah pantai. Hal ini karena masyarakat sekitarnya tidak membutuhkan dan sebagainya.
- **Kebiasaan**. Contoh penerapan dari segmentasi ini adalah tren minum kopi yang sedang digandrungi milenial sebagai inspirasi produksi tumblr dengan motif-motif kekinian, sekaligus mendorong gaya hidup *zero waste* dan sebagainya.
- **Psikografis** (gaya hidup, kepribadian). Contoh penerapan dari segmentasi ini adalah, akibat kecenderungan anak remaja yang menyukai keunikan dan ingin menonjolkan identitas diri, maka dibuatlah produk sepatu lukis dengan referensi *pop-culture* dan sebagainya.

Guru dapat menggunakan dan mendistribusikan lembar kerja peserta didik di bawah ini untuk membantu peserta didik membuat struktur analisis tentang karakter umum target pasar. Kegiatan ini dapat memberikan pemahaman mendalam bagi peserta didik bahwa, dalam membuat produk yang sesuai dengan masyarakat modern, yang dibutuhkan adalah memahami kebutuhan dan selera calon pengguna itu sendiri.

Guru dapat mengundang sesama guru dari mata pelajaran lain seperti sosiologi dan antropologi untuk bersama-sama mengetahui keakuratan analisis peserta didik dalam membedah salah satu karakter golongan masyarakat yang dipilih sebagai target pasar oleh peserta didik. Guru kerajinan dapat memberikan wawasan



soal gaya dan kecenderungan estetik yang sesuai dengan karakter target pasar tersebut, sehingga produk yang dihasilkan dapat menarik daya beli target pasar.

Poin-poin pertanyaan berikut dapat digunakan untuk membantu peserta didik menganalisis karakter target pasar:

<i>Ask</i> - Mempertanyakan	Golongan masyarakat mana yang menjadi target pasar Anda? Tipe pengguna seperti apa yang akan membeli karya kerajinan Anda? *Golongan masyarakat dewasa, pemuda/remaja, anak-anak dan lainnya.
<i>Imagine</i> - Membayangkan	Bagaimana selera dan gaya benda-benda yang mereka sukai? Apakah selalu menyesuaikan tren? Warna-warna apa saja yang biasa digunakan oleh mereka?
<i>Plan</i> - Merencanakan	Solusi apa yang dapat Anda lakukan setelah mengetahui data-data tersebut? Bagaimana pandangan Anda tentang rancangan yang disusun sebelum mengetahui data target pasar dan setelah mengetahui data tersebut?
<i>Create</i> - Membuat	Sketsa apa yang dapat saya ciptakan untuk menyelesaikan permasalahan itu?
<i>Experiment</i> - Percobaan	Apakah solusi yang saya usulkan untuk masalah itu benar-benar berfungsi?
<i>Improve</i> - Memperbaiki	Bagaimana saya bisa memperbaiki desain yang telah saya buat setelah meninjau data yang ada?

Lembar Kerja Peserta Didik

“Mengenal Target Pasar”

Nama :

Proyek:

Ask

.....

.....

.....

.....

Imagine

.....

.....

.....

.....

Improve

.....

.....

.....

.....

Plan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Create

.....

.....

.....

.....

.....



4. Teknis Perancangan

- Papan Ide (*Moodboard*)

Papan ide atau *moodboard* adalah kumpulan ide visual yang dikumpulkan dalam satu papan/board, baik secara manual maupun digital. *Moodboard* merupakan media *brainstorming* (curah pendapat), dimana seorang desainer mengumpulkan berbagai macam referensi yang disesuaikan dengan tema karya yang akan diproduksi. Tahap pertama dalam membuat *moodboard* adalah tema besar atau ide utama yang akan digunakan untuk pembuatan produk. Tahap kedua adalah mencari contoh produk yang sudah jadi sebagai perbandingan, objek-objek yang menginspirasi, serta pemilihan warna maupun motif yang berpotensi digunakan dalam pembuatan produk. *Moodboard* bisa juga digunakan sebagai papan presentasi kepada orang lain, terutama klien, untuk membantu mengkomunikasikan ide dan rancangan dasar produk yang akan dibuat.



Gambar 2.7 *Moodboard* ide perancangan photo booth bertema Harry Potter

Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022



Gambar 2.8 Moodboard ide perancangan busana karakter novel dengan referensi era neo-victorian

Sumber: Kemdikbud/ Tugas Akhir Hilma Sekar, (2022)

- **Sketsa Rancang dan Desain Final**

Sketsa rancangan adalah gambaran kasar yang bersifat sementara dalam pembuatan rencana produk secara umum. Jika *moodboard* masih mencakup banyak hal secara umum, sketsa rancang sudah memiliki bentuk yang lebih personal. Sketsa rancang tidak harus merupakan bentuk final, karena rancangan akan selalu terbuka dengan perubahan dan pengembangan. Sketsa rancangan dalam prakarya biasanya terdiri dari beberapa komponen sketsa rancang yang dapat dilihat dalam gambar. Seringkali, sketsa rancang sudah berbentuk rancangan produk jadi dan dilengkapi dengan konsep dan keterangan yang bisa dipahami oleh orang lain, namun belum terdapat detail ukuran, bahan, dan perspektif. Sketsa murni lalu muncul sebagai uji coba untuk menemukan bentuk yang tepat.

Desain final merupakan pengembangan dari sketsa rancang yang sudah mendapatkan pengecekan dan siap untuk diproduksi. Desain final mengandung beberapa penjelasan inti dari desain dan gambar final (biasanya berwarna) produk untuk memberikan penjelasan pada pembaca desain

sketsa rancang produk adalah seperti di bawah ini:



Gambar 2.9 Sketsa Rancang dan Desain Final Produk yang terinspirasi dari fauna.
Sumber: Kemdikbud/Dwiky Nur Imam, 2022

- Penggabungan Unsur-unsur Identitas Lokal/Daerah

Identitas lokal daerah dapat menjadi kombinasi aplikatif dalam produk bergaya modern mancanegara. Guru dapat menyarankan perancangan motif yang orisinil dengan inspirasi motif Nusantara dari daerah asal peserta didik atau motif asli yang sering muncul di lingkungan sekitar peserta didik. Kegiatan ini dapat melatih kepekaan visual yang sejalan dengan budaya di lingkungan peserta didik. Sehingga di masa depan, meski perkembangan teknologi modern semakin cepat dan beragam, aksen lokal tetap dapat terus digunakan sejalan dengan visi profil pelajar pancasila yakni berkebhinekaan global.



Gambar 2.10 Penggunaan motif nusantara dalam kerajinan busana modern/mancanegara
Sumber: Kemdikbud/Syarifah Adila Alatas, 2019

- **Prototipe Produk**

Pembuatan sampel produk sebelum produk akhir diduplikasi secara massal merupakan fase yang cukup penting. Prototipe berfungsi untuk mencari tahu apakah produk yang dihasilkan sudah berfungsi dengan baik agar dapat meminimalisir kesalahan lebih awal, sebelum produk akhir diproduksi dan diedarkan. Prototipe merupakan purwarupa dari sebuah contoh yang mewakili model produk yang dibuat sebelum produk tersebut diperbanyak dan dipasarkan. Kualitas serta *built* prototipe diusahakan sudah menggunakan alat dan bahan serta dimensi ukuran yang sama seperti produk final.

Peserta didik bisa belajar dari kesalahan dalam membuat prototipe mereka dan menyempurnakannya ketika membuat produk final. Uji coba sampel prototipe bisa dilaksanakan di kelas bersama-sama sebagai presentasi kelas, sehingga ada timbal balik dari guru juga dari sesama peserta didik, untuk melatih keterbukaan terhadap saran dan refleksi.



Gambar 2.11 Prototipe kerajinan berbentuk tas menggunakan kardus bekas
Sumber: ikatbag.com/ Lorraine, 2011

- Perancangan Kemasan

Setelah prototipe selesai dibuat, langkah penting selanjutnya adalah bersama-sama membahas perancangan kemasan. Pada tahap kegiatan ini, guru perlu menyampaikan kepada peserta didik bahwa sebuah proses kegiatan perancangan kemasan perlu mempertimbangkan:

1. Bentuk ergonomis dari dimensi barang yang akan dikemas.
2. Efektivitas pengemasan (bentuk kemasan yang tidak menyulitkan konsumen)
3. Keamanan produk
4. Bentuk dan ciri khas yang mudah dikenali
5. Kekuatan visual (penggunaan warna, motif hias dan gambar pendukung)
6. Informasi yang jelas tentang produk yang ada di dalam kemasan
7. Kemudahan distribusi

Berikut adalah contoh kemasan untuk karya kerajinan tekstil:



Gambar 2.12 Pengemasan kain tenun Kalimantan Barat

Sumber: Kemdikbud/ Karya Tugas Akhir Damai Palintah Arafah, 2022



E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Dengan dipandu oleh guru, peserta didik melakukan observasi lingkungan sesuai dengan panduan dari bagian A. Unit 2 memfokuskan kegiatan pada observasi lapangan untuk menumbuhkan kebinekaan global dan nalar kritis. Jika perlu, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan luar kelas agar lebih mengetahui permasalahan di lapangan. Pilihan kegiatan awal dapat mengambil salah satu atau mengkombinasikan contoh sebagai berikut;

Curah Pendapat (*brainstorming*) Potensi Lingkungan

- Guru melakukan apersepsi materi sebelumnya, seputar kerajinan mancanegara.
- Guru mengumpulkan pengetahuan awal peserta didik melalui diskusi observasi dengan pertanyaan;
 1. Lingkungan seperti apakah sekitarmu? (pegunungan, dataran rendah/ tinggi, pesisir pantai, perkotaan, pedesaan dan sebagainya)
 2. Bahan alam apa yang melimpah di lingkungan sekitarmu? (kayu, logam, tanah liat, bambu, eceng gondok, plastik dan lainnya)
 3. Apa saja bahan baku kerajinan maupun limbah berpotensi daya guna yang ada di lingkungan sekitarmu?
 4. Benda seni kerajinan apa yang dapat kita ciptakan menggunakan bahan tersebut?
 5. Apakah di lingkungan sekitarmu terdapat perajin yang menggunakan bahan-bahan tersebut? Bagaimana mereka mengolah bahan tersebut menjadi benda seni yang memiliki nilai guna?
 6. Apakah dapat dilakukan inovasi gaya dan model atas pengolahan bahan baku yang sudah? Inovasi gaya dan model seperti apakah itu?
- Peserta didik menuliskan jawaban (pada papan tulis atau kertas masing-masing dengan metode diskusi).

- Guru mengawali diskusi tentang proses-proses pengolahan bahan menjadi karya kerajinan.
- Guru memilah jawaban dan membentuk kelompok tertentu (limbah, potensi bahan baku, sumber daya alam dan sebagainya) untuk kemudian melakukan pembahasan.

Identifikasi Target Pasar

- Guru menjelaskan makna target pasar dan memberikan contoh strategi pemasaran produk yang sesuai.
- Peserta didik merespon dengan memberikan contoh produk dan target pasarnya berdasarkan warna, bentuk, maupun desain produk tersebut.
- Guru memulai diskusi dengan pertanyaan pemantik “siapa saja target pasar/kelompok dan golongan yang akan kamu tawarkan produk kerajinan di lingkungan kita dan apa alasannya?”.
- Di akhir sesi, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi.
- Peserta didik mulai merencanakan bahan apa yang akan mereka pilih dan siapa target pasar yang mereka tuju dalam tugas esai.

Wawancara Warga

- Guru menjelaskan tata cara melakukan *approach* kepada publik dan tata cara komunikasi serta kaidah wawancara.
- Kolaborasi dengan mata pelajaran Bimbingan Konseling (BK) akan sangat membantu dalam materi ini.
- Guru memberikan pengertian pada peserta didik mengenai tujuan, fungsi serta manfaat jangka panjang dari penugasan yang diberikan agar mereka bisa menyusun rencana wawancara dengan matang dan baik.
- Peserta didik melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat di sekitar lingkungan rumah, aktivis lingkungan, ibu-ibu PKK, perangkat desa, maupun ibu rumah tangga secara individu atau kelompok kecil.



- Topik wawancara adalah seputar limbah di lingkungan sekitar, tingkat kesadaran daur ulang, potensi sumber daya daerah, potensi ekonomi daerah (misal, ibu-ibu rumah tangga yang aktif bisa dipekerjakan pada daerah wisata) dan kebutuhan masyarakat akan barang fungsional.
- Hasil investigasi dan wawancara dirangkum dalam laporan, artikel, maupun esai dan dipresentasikan di depan kelas untuk bertukar informasi dan pengetahuan baru.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan untuk mengenalkan peserta didik kepada kesenian tradisional dan mancanegara dari berbagai belahan dunia. Tujuan utamanya adalah peserta didik mendapatkan ide dan inspirasi yang dapat dikembangkan sebagai dasar penciptaan karya kerajinan mereka. Produk akhir dari unit ini adalah rancangan matang produk kerajinan serta pengembangan prototipe produk kerajinan tradisional pilihan mereka. Kegiatan inti dapat dilaksanakan dengan contoh tahapan sebagai berikut;

Kegiatan 1: Analisis Gambar

- Guru menyiapkan beberapa jenis gambar karya kerajinan mancanegara yang dipasang di sekeliling kelas beserta identitas nama kerajinan dan wilayah asalnya.
- Guru menyiapkan beberapa jenis gambar kerajinan Nusantara yang diletakkan terpisah dari gambar mancanegara.
- Peserta didik melakukan observasi berkeliling untuk melihat setiap gambar selama 1-2 menit, kemudian memilih satu gambar untuk dianalisis dan dijadikan inspirasi berkarya.
- Guru dapat memberikan penawaran dari gambar kerajinan nusantara yang ada sebagai inspirasi untuk penggabungan elemen estetik dengan identitas lokal.
- Peserta didik kemudian menganalisis gambar-gambar dengan mengisi LKPD Analisis Gambar dan saling bertukar untuk mendapatkan komentar dari sesama peserta didik lain.

- Guru diharapkan membimbing peserta didik agar dapat mengisi LKPD dengan sempurna.

Lembar Kerja Peserta Didik

Analisis Gambar



Nama :

Kelas :

1. Kerajinan apa yang kamu pilih? Mengapa kamu memilihnya?
2. Berdasarkan pengamatanmu, apa fungsi dari kerajinan ini? Mengapa kamu berpikir demikian?
3. Apakah produk ini nyaman dipakai/digunakan, atau masih butuh pengembangan? Jika butuh pengembangan, saran apa yang bisa kamu berikan?
4. Dilihat dari bentuk dan hiasannya, alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat kerajinan ini?
5. Deskripsikan motif/ragam hias yang kamu temukan dalam kerajinan ini!
6. Apakah yang membuat kerajinan ini tampak menarik? Jabarkan opinimu dengan pertimbangan pribadi.
7. Apakah kita dapat menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar kita untuk membuatnya? Jika ya, jelaskan bahan apa yang ingin kamu gunakan dan apa modifikasi/perbaikan dari desain yang lama untuk produk desainmu sendiri?



Kegiatan 2: Papan Ide (*Moodboard*) & Sketsa Rancang

- Guru memberikan penjelasan dan contoh papan ide (*moodboard*) dalam diskusi kelas.
- Peserta didik mengumpulkan inspirasi berkarya dalam *moodboard* yang berisi;
 1. Latar belakang pembuatan produk
 2. Sumber inspirasi/ referensi
 3. Deskripsi dan karakter bahan pilihan (bentuk, tekstur, warna, kelebihan, kekurangan, sumber atau lokasi untuk mendapatkan, harga, kekurangan)
 4. Pilihan alat produksi kerajinan yang tepat
 5. Identitas daerah yang digunakan
- Peserta didik dapat bekerja secara mandiri atau berkelompok.
- Peserta didik mempresentasikan *moodboard* untuk mendapatkan masukan dan persetujuan dari guru.
- Peserta didik membuat sketsa rancang final berdasarkan papan ide (*moodboard*).



Gambar 2.13 Contoh tampilan *moodboard* material bahan karya SALDA Arredamenti % Masha Shapiro Agency

Sumber: interiorstylehunter.com/top-9-luxury-interior-design-moodboard/ Grant Pierrus, 2019

Kegiatan 3: Prototipe Produk

- Peserta didik sudah mendapatkan satu sketsa desain final dan mulai menjajaki tahap membuat prototipe.
- Pembuatan prototipe harus 90% menggunakan bahan dan teknik yang sama seperti produk final untuk menguji ketahanan kualitas material dan estetika terkait dengan penggandaan produksi.
- Guru mendampingi peserta didik dalam pembuatan prototipe, memberikan masukan, arahan dan mengatur kelas agar kondusif.

3. Kegiatan Akhir

- Peserta didik dan guru membuat evaluasi proses pembelajaran dan mendiskusikannya bersama.
- Guru memberikan masukan atas kinerja peserta didik seperti manajemen waktu, performa kerja, kebersihan kelas selama produksi, kualitas prototipe dan sebagainya.

Contoh Lembar kerja observasi

Bentuk dan jenis kerajinan yang banyak ditemukan di sekitar dan seringkali menjadi kerajinan khas daerah saya adalah: • _____ • _____ • _____	Bahan baku yang sering digunakan serta mudah ditemui di lingkungan sekitar saya antara lain adalah: • _____ • _____ • _____ • _____	Motif-motif tradisional di sekitar saya adalah: • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____
--	---	---



G. Asesmen

Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik untuk menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik mampu mendefinisikan tentang perancangan produk kerajinan.		
Peserta didik pernah mengetahui cara merancang bentuk produk dengan sketsa.		
Peserta didik mampu mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat desain perancangan produk kerajinan.		
Peserta didik mampu menganalisis langkah-langkah dan proses perancangan produk dari segi bahan, alat, teknik dan kegunaannya.		
Peserta didik banyak yang telah memiliki ide untuk pengembangan perancangan produk kerajinan dengan inspirasi-inspirasi yang ada di lingkungan sekitarnya.		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya”, maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti. Jika tidak, maka guru dianjurkan untuk meninjau ulang pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik. Untuk menambah pemahaman peserta didik tentang penelitian yang dapat digunakan sebagai inspirasi perancangan karya seni kerajinan, guru dapat menyediakan lembar kerja observasi berupa tabel klasifikasi bahan baku, limbah sumber daya dan latar belakang budaya atau kearifan budaya lokal di lingkungan tempat peserta didik tinggal.



Asesmen Formatif

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.

Asesmen Kegiatan 1:

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik mampu mengenali bahan baku kerajinan di sekitar lingkungan dengan baik. • Peserta didik mampu mengidentifikasi potensi sumber daya alam sebagai sumber pendukung produksi kerajinan dengan lengkap. • Peserta didik mampu membuat klasifikasi bahan baku alam dan limbah dengan lengkap. • Peserta didik mampu menganalisis latar budaya potensi daerah sebagai ide produk kerajinan dengan lengkap.	81-100	Baik
• Peserta didik mampu mengenali bahan baku kerajinan di sekitar lingkungan dengan cukup baik. • Peserta didik mampu mengidentifikasi potensi sumber daya alam sebagai sumber dukung produk kerajinan dengan cukup lengkap. • Peserta didik mampu membuat klasifikasi bahan baku alam dan limbah dengan cukup lengkap. • Peserta didik mampu menganalisis latar budaya potensi daerah sebagai ide produk kerajinan dengan cukup lengkap.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang mampu mengenali bahan baku kerajinan di sekitar lingkungan. • Peserta didik mampu mengidentifikasi potensi sumber daya alam sebagai sumber dukung produk kerajinan dengan kurang lengkap.	60 - 70	Kurang

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Peserta didik mampu membuat klasifikasi bahan baku alam dan limbah dengan kurang lengkap. - Peserta didik mampu menganalisis latar budaya potensi daerah sebagai ide produk kerajinan dengan kurang lengkap		

Asesmen Kegiatan 2:

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Peserta didik mampu membuat asumsi target pasar dan menciptakan persona yang sesuai dengan calon pembeli secara lengkap. - Peserta didik mampu melakukan branding (menciptakan persepsi produk pada pelanggan) dengan baik. - Peserta didik mampu mencari dan menganalisis referensi karya kerajinan sebagai inspirasi secara mandiri. - Peserta didik mampu mengembangkan ide dari beberapa sumber referensi untuk merencanakan sketsa. - Peserta didik mampu membuat desain perancangan sesuai dengan syarat-syarat perancangan desain.	81-100	Baik
- Peserta didik cukup mampu membuat asumsi target pasar dan menciptakan persona yang sesuai dengan calon pembeli dengan lengkap. - Peserta didik cukup mampu melakukan branding (menciptakan persepsi produk pada pelanggan) dengan baik. - Peserta didik cukup mampu mencari dan menganalisis referensi karya kerajinan sebagai inspirasi secara mandiri.	71 - 80	Cukup



Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Peserta didik cukup mampu mengembangkan ide dari beberapa sumber referensi untuk merencanakan sketsa. - Peserta didik cukup mampu membuat desain perancangan sesuai dengan syarat-syarat perancangan desain.		
- Peserta didik kurang mampu membuat asumsi target pasar dan menciptakan persona yang sesuai dengan calon pembeli dengan lengkap. - Peserta didik kurang mampu melakukan branding (menciptakan persepsi produk pada pelanggan) dengan baik. - Peserta didik kurang mampu mencari dan menganalisis referensi karya kerajinan sebagai inspirasi secara mandiri. - Peserta didik kurang mampu mengembangkan ide dari beberapa sumber referensi untuk merencanakan sketsa. - Peserta didik kurang mampu membuat desain perancangan sesuai dengan syarat-syarat perancangan desain.	60 - 70	Kurang

Asesmen Kegiatan 3:

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
- Peserta didik mampu membuat prototipe karya yang konsisten sesuai desain yang telah dirancang. - Peserta didik mampu menambahkan tahapan-tahapan untuk pengembangan bentuk prototipe yang maksimal.	81-100	Baik

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik cukup mampu membuat prototipe karya yang konsisten sesuai desain yang telah dirancang. • Peserta didik cukup mampu menambahkan tahapan-tahapan untuk pengembangan bentuk prototipe yang maksimal.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang mampu membuat prototipe karya yang konsisten sesuai desain yang telah dirancang. • Peserta didik kurang mampu menambahkan tahapan-tahapan untuk pengembangan bentuk prototipe yang maksimal.	60 - 70	Kurang

Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada unit 2 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase Capaian Pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran





Tindak lanjut

- Guru menilai hasil eksplorasi bahan baku kerajinan di lingkungan tempat tinggal yang telah dikerjakan peserta didik.
- Guru menilai hasil pengenalan target pasar yang telah dikerjakan peserta didik.
- Guru menilai hasil sketsa dan prototipe yang telah dikerjakan peserta didik.
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas dengan menjawab pertanyaan reflektif seperti contoh di bawah ini:

- Proses manakah yang paling berhasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan?
- Kegiatan pembelajaran mana yang kurang berhasil dilakukan?
- Kegiatan pembelajaran mana yang menarik peserta didik untuk terlibat aktif?
- Langkah-langkah apa yang perlu dilakukan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih baik ke depannya?
- Apakah kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain membantu proses jalannya pembelajaran?
- Strategi apa yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang belum mencapai standar penilaian hasil?

Wawancara Tokoh



Dodo Aldiano

dan Proyek-proyek Kreatif Tedanesia



Gambar 2.15 Profil Dodo Aldiano dan karya rancangannya dari logo, interior dan furniture
Sumber: instagram/Tedanesia, 2018-2022



Bagaimana awal terbentuknya Tedanesia?

Awalnya saya membuat bisnis *clothing line* di tahun 2011-2016. Dari situ, saya terbiasa dengan proses kerja desain grafis & desain produk. Saya mengambil studi manajemen bisnis di Indonesia dan mengikuti kursus komunikasi visual di Australia kemudian mulai membentuk Tedanesia tahun 2019 sebagai *branding company* yang menyediakan jasa *brand identity* seperti perancangan logo, font, colour, packaging, hingga *environmental graphic design*. Di tahun 2020 menambah layanan jasa perancangan arsitektur, interior dan furnitur.

Jenis-jenis publikasi apa saja yang digunakan Tedanesia untuk menampilkan hasil-hasil kerja selama ini?

Melalui media sosial, yaitu Instagram dan sedang mengupayakan laman web untuk portofolio daring (digital), dimana bertujuan untuk menemukan tim dengan visi yang sama serta menampilkan beberapa karya kita.

Siapakah seniman inspirasi Anda?

Dieter Rams, Oki Sato, Neri&Hu

Prinsip desain apa yang digunakan sebagai panutan Tedanesia?

10 prinsip desain Dieter Rams yaitu: desain yang baik adalah desain yang inovatif, berguna, indah, mudah dipahami, rendah hati, jujur, awet, sederhana, ramah lingkungan, dan desain yang sesedikit mungkin.

Apa saja tahapan dalam mengerjakan sebuah proyek dari a sampai z?

1. Melakukan wawancara mengenai kebutuhan, keinginan, ekspektasi klien & pasar yang dihadapi apabila untuk suatu proyek komersial.
2. Melakukan riset kebutuhan pasar serta mempertimbangkan desain apa yang cocok untuk proyek tersebut.
3. Eksplorasi gambaran umum proyek yang akan dikerjakan dan menganalisis permasalahan serta solusinya.
4. Merancang desain berdasar kebutuhan pasar dari *point of view* desainer dengan mempertimbangkan keinginan klien dan permasalahannya.
5. Pengecekan dan pemilihan material & budget untuk produksi.
6. Realisasi desain dan pengawasan untuk meninjau permasalahan yang sekiranya terjadi selama proses realisasi desain,
7. Evaluasi dengan menanyakan ke klien, pekerja, dan market setelah 3 bulan desain tersebut terealisasi.

Menurut anda, apa yang perlu dilakukan sebuah brand agar mudah diingat publik?

Adanya *story telling* yang menarasikan identitas brand dimana memiliki *brand value* yang dapat dipahami dan diterima pasar.

Software yang sering digunakan dalam proses desain di Tedanesia?

Kalau proses desain *brand Identity* menggunakan: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, dan Blender. Kalau arsitektur & interior: Sketchup, Autocad, Lumion, 3d Max, Enscape.

Wawancara Tokoh



Dyah Retno

penelitian artistik dan pemanfaatan limbah UMKM Studio
Keramik



Gambar 2.16 Profil Dyah Retno dan karya seni keramik dan kerajinan
Sumber: [instagram/devetoo](https://www.instagram.com/devetoo), 2018-2022



Hal apa saja yang anda lihat dari keramik?

Kejutan yang tidak bisa diduga dengan skala keberhasilan yang tidak pernah 100% dan banyaknya limbah yang jarang diceritakan. Selain itu, keramik di seni rupa adalah ruang eksplorasi estetik dengan banyak kekosongan di bagian penelitian material.

Apa yang mendasari anda untuk memilih keramik sebagai sarana berkarya?

Awalnya, aku melihat teman-teman banyak yang menggunakan material praktis dan fokus terhadap bentuk bukan material. Terlebih lagi, dulu belum banyak ditemukan toko konvensional yang menjual *raw material* atau bahan mentah.

Ilmu pengetahuan apa saja yang dapat digunakan dalam berkarya keramik selain teknik pembuatan?

Tabel periodik di pelajaran Kimia untuk pengolahan material tanah dan glasir serta rumus tekanan-gas di pelajaran Fisika SMA untuk proses pembakaran.

Menurut anda, bagaimana pelajar kelas IPA dapat berkontribusi di seni keramik?

Lulusan IPA yang nanti mengambil jurusan teknik dapat mengisi kekosongan seni keramik di bagian inovasi tungku yang hemat gas, terjangkau serta ramah lingkungan agar dapat digunakan oleh seniman dengan studio rumahan. Sementara yang mengambil teknik kima dapat menciptakan inovasi ragam warna glasir.

Apa saja rangkaian tahapan dalam pengolahan limbah tanah liat?

Salah satu pengolahan limbah tanah dari proses cetak yang telah tercampur dengan glasir dan gipsum dengan tingkatan logam beratnya lebih besar diproses mulai dari

1. Penyaringan agar bersih dari sampah-sampah seperti plastik, puntung rokok, pasir dll, hingga menjadi lumpur.
2. Mencampur bahan pendukung seperti: kaolin, feldspard dan kadang titanium.
3. Lalu dimixer dan disaring, dikeringkan di atas meja gipsum dan tanah siap digunakan untuk bahan keramik dengan bakaran suhu tinggi.

Penelitian-penelitian apa saja yang sedang anda kerjakan saat ini dan akan dikerjakan di masa depan?

Saat ini bekerja sama dengan orang-orang dari teknik lingkungan dan kimia untuk mengolah limbah *glass wool* yang tidak bisa dibuang dan banyak ditemui di studio seniman keramik dan umkm. Mereka dengan pemikiran kritisnya tentang penanganan limbah dan aku sebagai seniman mendaur ulang limbah menjadi karya seni rupa. Kedepannya akan melakukan penelitian pengolahan limbah glasir dan keramik yang sudah dibakar.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-955-4 (jil.3)

Unit 3

Proyek Kerajinan Kolaborasi

“

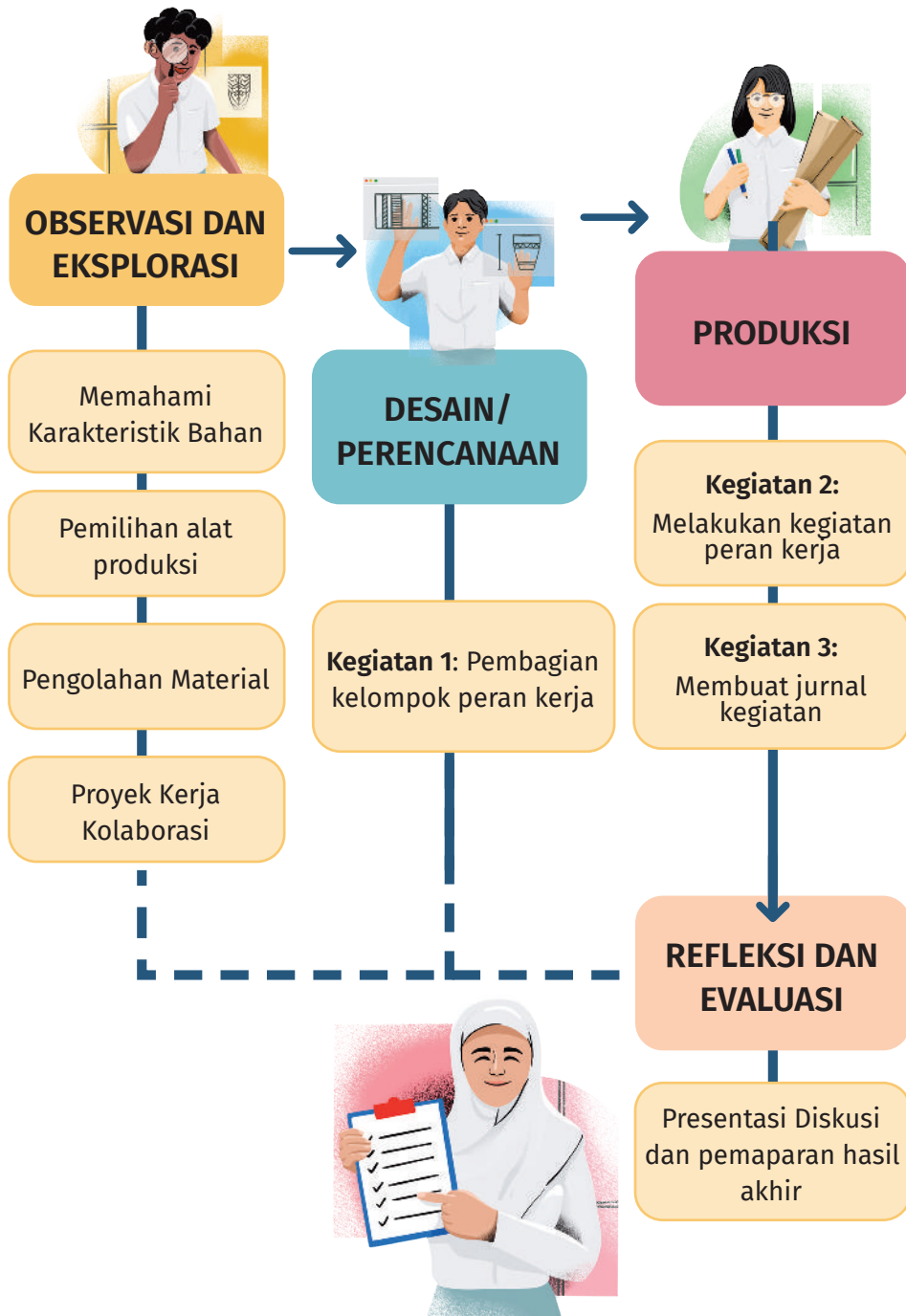
Bagaimana potensi individu bisa memberi andil
dalam kelompok?

”





Peta Materi





Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.4	Mengamati nilai artistik yang terdapat di sumber daya
Desain/ perencana- naan	F.9	Menggunakan referensi sebagai inspirasi
	F.12	Mengkombinasikan motif ke dalam desain
Produksi	F.15	Membuat karya produk kerajinan
	F.16	Membuat kemasan produk
	F.17	Menghitung biaya
	F.18	Menentukan Strategi Pemasaran
Refleksi dan Evaluasi	F.21	Menilai proses berkarya sendiri dan orang lain



Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	- Akhlak Pribadi - Akhlak kepada manusia
Bergotong Royong	- Kolaborasi - Kepedulian - Berbagi
Mandiri	- Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi - Regulasi Diri
Kreatif	- Menghasilkan gagasan yang orisinal - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal - Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan





A. Deskripsi Unit

Pada Unit 3, peserta didik akan mengembangkan konsep yang sudah mereka dapatkan sebagai dasar untuk merencanakan karya produk mereka. Guru perlu menekankan bahwa aktivitas pembelajaran di unit ini terdiri dari tahapan lengkap kegiatan berkarya seni kerajinan lanjutan setelah tahap desain di Unit 2. Kegiatan dalam unit ini memberikan ragam pilihan aktivitas kerajinan yang dapat dipilih atau dikembangkan berdasarkan minat peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Hal ini sangat berkaitan erat dengan posisi kriyawan atau perajin seni dalam dunia global-universal. Kegiatan seperti memahami secara utuh potensi dan sumber daya alam di lingkungan sekitar, menciptakan bentuk kemasan yang unik, penciptaan logo sesuai citra produk, desain kemasan, fotografi produk hingga merancang citraan di sosial media merupakan bentuk kegiatan-kegiatan jasa profesional tersebut.



B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan rekomendasi dari penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- **Kegiatan Individu**

Peserta didik diharapkan aktif dalam mencari informasi dan video tutorial untuk membantu kinerja mereka dalam produksi kerajinan maupun mendalami konsep. Setiap peserta didik akan membuat laporan pertanggung jawaban kerja individu, sehingga dokumentasi secara tertulis maupun visual akan sangat membantu.

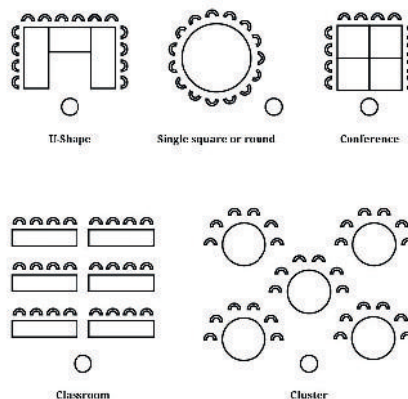
- **Kegiatan Kelompok**

Peserta didik dengan kemampuan yang minim bisa disandingkan

dengan peserta didik yang sudah melampaui standar capaian pembelajaran, agar saling mendukung dan melengkapi. Pembagian peran dalam kelompok ini harus diawasi oleh guru, dimana setiap siswa tidak disarankan memiliki tugas yang sama, namun harus berbeda sesuai dengan kesepakatan kelompok.

2. Penataan Kelas

Unit 3 memiliki banyak porsi untuk *project based learning*, sehingga penataan kelas diutamakan dalam bentuk *cluster*, *face to face*, maupun *conference* untuk mengakomodir kegiatan siswa yang membutuhkan permukaan luas untuk bekerja proyek. Guru bisa membuat studio mini atau pojok kerja bersama untuk mengakomodir kegiatan kolaborasi, tergantung peran dan kebutuhan peserta didik.



3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan dan diskusi
- Meja *workshop* untuk membuat karya visual
- Gambar produk kerajinan Nusantara
- Video pembelajaran berisi prose produksi
- Media cetak & buku seputar kerajinan Nusantara
- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid



4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- ***Brainstorming (Curah Pendapat)***
Pengamatan dilakukan saat peserta didik mengemukakan ide dan diskusi bersama kelompok.
- **Demonstrasi**
Untuk kelas dengan tingkat kemampuan kerajinan yang belum maksimal, guru bisa membantu dengan melakukan simulasi pengolahan alat maupun bahan sehingga murid bisa memahami proses produksi dengan gamblang.
- ***Discovery (Pencarian Referensi)***
Aktivitas dilakukan saat peserta didik mencari informasi dan tutorial untuk membantu mereka dalam pembuatan produk individu.
- **Bermain Peran**
Peserta didik secara individu mengambil peran tertentu dengan tugas khusus untuk membantu menyelesaikan masalah dalam tugas kelompok.
- ***Kunjung Karya (Gallery Walk)***
Peserta didik saling melihat dan mengobservasi karya kerajinan rekan-rekan yang lain, mengajukan pertanyaan, maupun memberikan kritik dan saran yang membangun.

5. Interaksi dengan Orang Tua

Peran orangtua dalam unit ini dapat disarankan sebagai berikut;

- Memberikan sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun *laptop* untuk melakukan penelitian dan membuat laporan.
- Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan produk kerajinan sesuai dengan rancangan dan peran peserta didik dalam kelompok.
- Orang tua meninjau secara berkala dan memotivasi peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas.



C. Model Pembelajaran

Kegiatan Unit 3 bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan kegiatan karya kerajinan dalam upaya memecahkan permasalahan dan kebutuhan yang ada. Model pembelajaran yang digunakan dalam unit ini adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan pendekatan kegiatan Tugas Peran (*role play*). Proyek kegiatan pembelajaran ini mengharapkan dampak aktivitas simulasi dunia nyata dalam lingkup kerja ekonomi kreatif yang memerlukan sirkulasi kerja sama antara perancang (desainer), perajin (*crafter*), dan juru foto (fotografer).

Sesuai dengan model pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran di Unit 3 kelas XII akan memiliki porsi kegiatan yang lebih banyak untuk melakukan peran-peran pilihan secara berkelompok. Pengelompokan peran bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam simulasi dunia nyata industri kerajinan. Dalam model pembelajaran kooperatif ada beberapa tahapan yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilan belajar, diantaranya adalah pengenalan pembelajaran, pengaplikasian teori dan pengawasan peserta didik, pengukuran kemampuan individu dan kelompok, kesimpulan, dan evaluasi.

Pengenalan Pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran, tahapan awal adalah menyampaikan target pembelajaran, prosedur kegiatan, dan tujuan pembelajaran. Tahapan ini sangat penting untuk menyamakan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran. Guru disarankan menyampaikan bahwa target pembelajaran pada unit ini adalah memahami siklus industri kerajinan, mengenalkan peran dalam industri kerajinan, dan mengembangkan potensi peserta didik melalui personalisasi belajar.

Tahap pertama pengenalan pembelajaran adalah mengajak peserta didik melakukan refleksi diri terkait apa yang mereka mampu lakukan secara terampil. Peserta didik akan memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda sesuai peran yang dipilihnya berdasar refleksi diri



terhadap minat dan potensi mereka masing-masing. Pentingnya peran guru di sini adalah untuk memberikan arahan kepada peserta didik tentang aspek apa saja yang dapat dipertimbangkan oleh peserta didik saat menentukan pilihan peran. Misalnya, guru menilai dari kegiatan sebelumnya bahwa siswa A mampu merancang lebih baik daripada siswa B yang cukup terampil menggunakan alat fotografi. Maka guru mengarahkan siswa A agar memilih peran sebagai desainer/perajin dan siswa B memilih peran sebagai fotografer.

Pada Tahap kedua, yakni pengenalan prosedur pembelajaran. Prosedur standar dalam *cooperative learning* adalah pembagian kelompok, yang diikuti dengan pembagian peran yang berbeda dan peserta didik bertanggung jawab atas tugas yang berbeda pula dalam kelompok. Sehingga diharapkan setiap peran bisa saling mendukung dan melengkapi dalam kelompok. Sangat memungkinkan apabila prosedur dilaksanakan berbeda karena menyesuaikan dengan kemampuan kelas. Namun inti dari pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yaitu; pengembangan potensi individu, distribusi tugas, berlatih tanggung jawab, dan memahami kondisi nyata di lapangan.



Gambar 3.1 Kegiatan fotografi produk dengan studio mini di kelas
Sumber: Dok. SMKS Kodeco

Aplikasi Teori dan Pengawasan

Untuk memulai pembelajaran, kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil. Peserta didik memilih peran dalam siklus industri yang dijabarkan guru sebelumnya. Guru disarankan membantu dalam pemilihan

peran dan distribusi kelompok agar tidak ada murid yang tertinggal. Agar lebih memahami peran dan tanggung jawab, peserta didik bisa melakukan kunjungan melalui karya wisata, memanggil pembicara tamu, atau menonton video dokumentasi seputar pekerjaan dalam industri kerajinan. Guru bisa menambahkan buku, artikel, maupun presentasi dan demonstrasi untuk membantu peserta didik memahami peran pilihan mereka. Setelah masing-masing memahami perannya, kerja kelompok bisa langsung dimulai. Guru melakukan pengawasan penuh dalam proses pembelajaran agar terjadi distribusi peran dan pekerjaan yang efisien.

Pengukuran Kemampuan

Saat melakukan proses pembelajaran, guru melakukan pengawasan dengan seksama. Diantaranya melakukan pengecekan (*check point*) proses secara berkala untuk memastikan seluruh peserta didik melakukan tanggung jawab mereka. Masukan dan arahan diperlukan selama proses berlangsung untuk meminimalisir kesalahan. Selalu ingatkan juga bagi peserta didik untuk menunjukkan dokumentasi proses belajar dan bekerja mereka dalam jurnal kegiatan tertulis lengkap dengan dokumentasi visual.



Gambar 3.2 Pengecekan hasil prototipe dengan desain dan papan ide material
Sumber: Dok. Dessy Rachma Waryanti

Kesimpulan

Untuk mengetahui hasil belajar dan mengukur kemampuan kelas, peserta didik secara kelompok melakukan presentasi hasil pekerjaan mereka. Sementara itu, secara individu, peserta didik perlu membuat laporan hasil proses belajar mereka dalam jurnal kegiatan agar guru bisa melihat perkembangannya.

Evaluasi

Untuk evaluasi awal, peserta didik menjabarkan secara mandiri apa saja proses belajar yang sudah mereka jalani. Mana yang sangat mudah dilakukan, mana yang sulit dilakukan dan bagaimana mereka menghadapi tantangan tersebut berikut solusinya. Hal ini bisa dilakukan dalam diskusi kelas maupun lembar kerja. Setelah menyampaikan hasil belajar, peserta didik menyampaikan bagaimana mereka menilai hasil belajar mereka sendiri dilanjutkan mengapresiasi dan menilai hasil belajar teman. Di akhir kegiatan, guru menjadi fasilitator untuk diskusi kelas dan menyampaikan evaluasi pembelajaran.



D. Materi Pokok

1. Memahami Karakteristik Bahan

Setiap bahan memerlukan penanganan yang berbeda sehingga peserta didik perlu memahami sifat-sifatnya. Pada dasarnya, karakter sifat bahan kerajinan secara garis besar terbagi menjadi dua jenis yakni bahan keras dan lunak. Pengolahan bahan keras biasanya membutuhkan alat-alat khusus. Melalui pemahaman karakteristik bahan, peserta didik dapat menyesuaikan bahan baku yang akan digunakan dengan fungsi barangnya.

Satu contoh kecil, jika ingin membuat produk kerajinan yang dapat dikenakan pada tubuh, maka perlu dicari benda yang nyaman di kulit, tidak kaku, dan lembut. Sedangkan, jika membuat kursi, maka bahan yang digunakan tentu yang kuat untuk menopang beban. Jika menggunakan limbah, maka bahan harus dibersihkan dari kotoran dan label identitas produk kemudian dikeringkan.

Prinsip dasar kerajinan adalah mengolah bahan-bahan baku yang ada di lingkungan sekitar menjadi benda pakai yang memiliki keindahan. Peran perajin adalah menempatkan keindahan tersebut sebagai wujud identitas lokal atau karakter daerah yang merepresentasikan kekhasan dari kekayaan sumber daya alam.



Gambar 3.3 Salah satu proses perjalanan hasil kerajinan yang dimulai dari gulungan benang
 Sumber: Dok. Karya Zahra via [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver)

2. Pemilihan Alat produksi

Setelah memilih dan memahami bahan, tahap berikutnya adalah pemilihan alat produksi yang tepat. Jika memungkinkan, sekolah bisa membantu menyediakan alat-alat berat yang dibutuhkan dalam proses produksi seperti bor, gergaji, dan alat berat lain yang dapat digunakan bergantian. Peserta didik diharapkan mencari tahu secara mandiri mengenai sifat bahan yang mereka pilih dan bagaimana mengolahnya. Pengetahuan ini bisa didapatkan dari buku-buku prakarya dan video tutorial di internet. Dengan mudahnya akses pada aplikasi Pinterest, Tiktok dan Youtube, peserta didik bisa melakukan observasi dari video-video prakarya untuk mengamati alat dan teknik yang dilakukan selama proses pembuatan kerajinan. Melakukan konsultasi dengan perajin untuk memperoleh tips juga sangat disarankan, sehingga peserta didik bisa membangun kesempatan belajar diluar kelas yang menyenangkan.



Gambar 3.4 Salah satu contoh alat produksi yang digunakan untuk kerajinan anyaman
Sumber: Dok. Karya Zahra via [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver)

3. Pengolahan Material

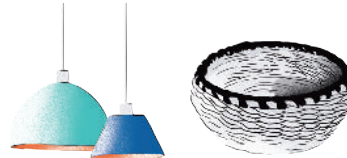
Setelah memahami sifat bahan dan menemukan alat yang tepat, ada berbagai metode pengolahan bahan yang bisa dipraktikkan. Berikut ini adalah contoh yang bisa diambil guru untuk membantu menginspirasi peserta didik.

Limbah plastik	Vas dari botol plastik (tempel), Tas dari bungkus makanan (jahit)
Limbah kertas	Kap lampu (Papier mache) Keranjang (pilin& anyam)
Logam	Ganci ornament (Bentuk, pahat) Bunga logam (tempel, las)
Clay	Boneka (bentuk) Anting (pilin)
Serat sintetis & serat alam	Makrame (Anyam) Beanie (rajut)
Resin	Ganci (teknik tuang)

Limbah Plastik



Limbah Kertas



Logam



Clay



Resin



Serat Sintetis & Serat Alam



4. Proyek Kerja Kolaborasi Produksi Kerajinan

Dalam unit ini, peserta didik menempatkan dirinya dalam peran kerja pilihan mereka sendiri. Setiap peran kerja memiliki spesialisasi tugas masing-masing yang dipertanggungjawabkan dalam kelompok. Dengan sistem ini, diharapkan peserta didik bisa memahami peran-peran dalam industri kerajinan, menggali potensi individu lebih baik lagi, dan melatih tanggung jawab pribadi.

Pilihan role/ peran kerja:

a. Perajin.



- Membuat produk kerajinan
- Bertanggung jawab atas pemilihan bahan, alat, dan proses pembuatan
- Diutamakan untuk peserta didik dengan keterampilan tangan yang tinggi

b. Fotografer

- Mendokumentasikan proses berkarya sebagai dokumentasi
- Mengambil foto produk untuk pemasaran
- Memiliki peralatan dan kemampuan fotografi
- Ikut menentukan strategi marketing



c. Desainer



- Membuat poster/flyer/desain untuk promosi
- Membantu perajin dalam menentukan kemasan
- Menentukan media pemasaran dan strategi marketing

Terlepas dari peran individu, setiap peserta didik disarankan untuk menentukan arah kerja kelompok secara bersama-sama. Komunikasi dan diskusi dibutuhkan untuk perencanaan kerja, linimasa distribusi pekerjaan, serta keputusan-keputusan kelompok. Guru mendampingi sesi diskusi pembagian kerja dan melakukan tinjauan terhadap hasil diskusi kelompok secara berkala untuk membantu distribusi kerja yang adil dan terarah.



E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, yang banyak melaksanakan kegiatan pembuka adalah guru. Guru membuka kelas dengan mengulas kembali konsep kegiatan prakarya kerajinan untuk membuat karya kerajinan dengan tuntas dan dapat memasarkannya secara layak di masyarakat dengan lingkup yang lebih luas, yakni lingkungan luar sekolah.

- Guru membahas refleksi dan evaluasi dari kegiatan sebelumnya untuk mengingatkan kembali bentuk dan konsep yang akan mereka gunakan saat membuat produk karya kerajinan.
- Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan Unit 3 beserta instrumen penilaian agar peserta didik memahami apa yang diharapkan dari mereka dalam unit ini.
- Guru menjelaskan tentang bagian-bagian pekerjaan dalam industri kerajinan dari mulai desainer, perajin/pembuat, akuntan, manajer produksi, publikasi dan pemasaran/penjualan.
- Guru dapat memanggil tokoh-tokoh yang ada di sekitar untuk memberikan inspirasi tentang peran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik dan mengadakan pelatihan (*workshop*) singkat pada 1 pertemuan. Misalnya adalah:
 - 1) Mengundang fotografer produk dan meminta mereka untuk mengajarkan peserta didik cara memotret yang baik dan benar.
 - 2) Mengundang desainer produk dan meminta mereka untuk mengajarkan peserta didik cara membuat gambar yang dapat dipahami oleh orang lain
 - 3) Mengundang perajin sekitar dan meminta mereka untuk mengajarkan teknik pengolahan bahan-bahan sekitar menjadi karya produk kerajinan.



Kegiatan ini dapat memberikan gambaran langsung tentang pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan dunia seni kerajinan di dalam benak peserta didik. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meringankan pekerjaan guru yang mungkin memiliki keterbatasan pengetahuan mendalam seputar keilmuan khusus yang bersifat praktikal.

- Guru meminta peserta didik untuk merefleksikan minat dan kemampuan mereka sebelum memulai pengelompokan peran dengan mengisi pertanyaan-pertanyaan LKPD berikut:
 - 1) Saya menyukai dan akrab dengan kegiatan-kegiatan seperti:
.....
 - 2) Saya memiliki peralatan kerja seperti:
 - 3) Dalam melakukan penelitian artistik, saya menghabiskan banyak waktu di:
 - 4) Saya kurang mampu jika harus melakukan kegiatan seperti:
.....
 - 5) Berdasarkan refleksi tersebut, saya memilih peran sebagai dan bersedia membantu teman-teman dengan peran lain jika diperlukan.



Fotografer



Mendokumentasikan proses berkarya sebagai dokumentasi



Mengambil foto produk untuk pemasaran



Memiliki peralatan dan kemampuan fotografi



Ikut menentukan strategi untuk pemasaran





Perajin



Membuat produk kerajinan



Bertanggung jawab atas pemilihan bahan, alat, dan proses pembuatan



Diutamakan untuk peserta didik dengan keterampilan tangan yang tinggi

Desainer



Membuat poster/flyer/
desain untuk promosi



Membantu pengrajin dalam
menentukan kemasan



Menentukan media
pemasaran dan strategi
untuk pemasaran



2. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran inti bertujuan untuk menggali potensi individu dan menggunakannya untuk kepentingan bersama, dalam hal ini kelompok kerja. Peserta didik diharapkan dapat mendalami peran masing-masing dengan mencari tahu tugas mereka secara mandiri dalam arahan guru.

Guru mendampingi kegiatan peserta didik dan memastikan bahwa setiap peserta didik mampu mengetahui dan melaksanakan tugas sesuai perannya. Biasanya dalam kegiatan melakukan peran, terdapat beberapa peserta didik yang menunggu giliran kerja. Jika hal tersebut terjadi, guru dapat mengingatkan kembali ke peserta didik untuk melakukan aktivitas sesuai peran kerjanya.

Sebelum memulai kegiatan inti, guru perlu melakukan pengenalan aktivitas pembelajaran olah peran dengan anjuran langkah-langkah berikut, namun tahapan di bawah ini dapat diolah sesuai kondisi lingkungan sekitar sekolah, peserta didik dan guru.

- Guru menampilkan contoh-contoh kerajinan yang dapat ditemui di lingkungan atau daerah sekitar peserta didik dan yang terdapat di kawasan mancanegara.
- Peserta didik menganalisis bahan baku dari setiap contoh kerajinan yang ditampilkan oleh guru dan melaksanakan diskusi tentang kesamaan dan perbedaan antara kerajinan daerah dengan kerajinan mancanegara.
- Peserta didik melaksanakan proses pengamatan lingkungan sekitar untuk mencari bahan baku yang dapat diperoleh dengan mudah sebagai bahan pembuatan kerajinan.
- Guru dapat menjelaskan keragaman bahan baku kerajinan modern saat ini tidak hanya yang bersifat alami seperti kayu, batu, biji-bijian, namun dapat juga berupa limbah plastik dan kain seperti spanduk, plastik kemasan sabun, tas plastik dan lain-lain.
- Setelah bahan baku dipilih dan ditentukan bersama, peserta didik melaksanakan proyek perencanaan yang meliputi:

1. Pembahasan konsep karya kerajinan yang akan dibuat
2. Penyusunan jadwal kerja
3. Teknis pengolahan bahan baku
4. Sketsa bentuk karya kerajinan
5. Konsep pengemasan produk

Kegiatan 1: Pembagian Kelompok Peran Kerja

- Guru membagi kelompok-kelompok kecil dalam kelas sesuai skill, kompetensi serta minat yang dimiliki oleh peserta didik.
- Guru sebagai fasilitator ahli dapat memberikan konsultasi kepada siswa dalam memilih tugas berdasar keahliannya.
- Peserta didik memilih kerja tugas sesuai dengan minat dan bakat maupun kepemilikan sarana dan/prasarana.
- Guru membagi pengelompokan peserta didik menjadi kelompok fotografer, desainer dan perajin.
- Peserta didik yang memiliki bakat artistik di bidang produksi kerajinan dapat dikelompokkan ke dalam kelompok perajin,
- Peserta didik yang memiliki kompetensi, minat serta sarana prasarana yang menunjang kegiatan dokumentasi atau foto dapat menjadi kelompok fotografer. Kelompok fotografer dapat bekerja dan membantu dua hingga tiga kelompok yang membutuhkan keterampilannya untuk memotret. Fotografer juga dapat bekerja saling silang dengan desainer untuk mendokumentasikan proses kegiatan strategi publikasi artistik yang menunjang penjualan melalui citraan produk di sosial media.
- Peserta didik yang memilih peran sebagai desainer dapat membantu tim perajin dan tim fotografi untuk mengarahkan tampilan bentuk kerajinan, kemasan, hingga nuansa media promosi dan marketing sesuai dengan tren yang ada. Peserta didik yang memilih peran ini diharapkan memahami cara-cara yang tepat dalam memanfaatkan media sosial dan platform-platform desain.
- Peserta didik dapat bekerja sama secara paralel dengan kelas lain jika memungkinkan.



Kegiatan 2: Melakukan Kegiatan Peran Kerja

- Menetapkan linimasa pekerjaan dan pembagian tugas.
- Melaksanakan proyek secara mandiri sesuai peran kerja masing-masing.
- Melakukan konsultasi secara berkala kepada guru, guru mata pelajaran, dan pendampingan orang tua/wali jika dibutuhkan.
- Pentingnya pengawasan guru di sini adalah memastikan tidak ada peserta didik yang tidak bekerja saat yang lain sedang bekerja dengan alasan menunggu hasil atau telah selesai melaksanakan perannya. Jika hal tersebut terjadi, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membantu kelompok lain.
- Mendokumentasikan setiap keputusan dan proses dalam jurnal kegiatan sebagai pertanggungjawaban dan bahan presentasi.



Gambar 3.5 Kegiatan peran kerja Perajin
(Sumber: Kemdikbud/Welly Kumalasari, 2019)

Kegiatan 3: Membuat jurnal kegiatan

- Jurnal kegiatan berisi dokumentasi proses kegiatan dimulai dari perencanaan, penentuan linimasa bekerja, deskripsi pembagian tugas, dokumentasi tahapan pengerjaan tugas, hingga dokumentasi kerja kelompok (foto kelompok saat mengerjakan tugas, berdiskusi dan sebagainya).
- Memberikan bukti pekerjaan yang telah diselesaikan.
- Melakukan refleksi kelompok mengenai bagaimana kelompok bekerja, tantangan apa yang muncul serta bagaimana kelompok mengatasinya.

Isi dalam jurnal kegiatan sesuai kegiatan peran antara lain adalah:

1. Seorang peserta didik yang memilih peran sebagai perajin melaporkan segala proses yang telah ia laksanakan dalam menyelesaikan pengkaryaan, memahami tujuan dan maksud dari desainer, mendiskusikan kendala dan saran serta memandu fotografer untuk menghasilkan hasil foto yang sesuai dengan citra produk. Pada prosesnya, perajin bahkan dapat membandingkan dua hasil foto dari fotografer yang berbeda untuk memilih hasil terbaik.
2. Jika seorang peserta didik memilih peran sebagai fotografer, maka yang harus dilaporkan dalam jurnal kegiatan adalah hasil karya-karya fotonya selama kegiatan dan kelompok mana saja yang telah menggunakan jasanya. Hasil foto sebaiknya tidak hanya berupa hasil akhir penataan produk, namun kegiatan proses penciptaan karya juga penting untuk didokumentasikan.
3. Jika seorang peserta didik memilih peran sebagai desainer maka yang harus dilaporkan adalah desain-desain apa saja yang telah ia rancang untuk membantu peserta didik dengan peran lain seperti fotografer maupun perajin. Seluruh hasil dan proses pengerjaan inilah yang harus ada dalam jurnal kegiatan peserta didik yang memilih peran sebagai desainer.



Inspirasi Pilihan Kegiatan

Berikut merupakan inspirasi pilihan kegiatan yang dapat digunakan guru sebagai topik kegiatan di Unit 3 yang berbasis kerajinan mancanegara. Guru dapat memodifikasi, mengganti produk dan mengolah kembali urutan kegiatan pembelajaran dalam inspirasi pilihan kegiatan di bawah ini. Tahapan pembelajaran bersifat terbuka agar guru dapat mengaplikasikannya sesuai dengan kondisi sumber daya alam dan lingkungan setempat.

Prinsip ini sejalan dengan inti kegiatan prakarya kerajinan bahwa nilai *craftsmanship* selalu berangkat dari mengolah elemen sekitar yang terlihat sederhana menjadi benda pakai dengan keindahan yang menampilkan identitas lokalitas.

Inspirasi pilihan kegiatan 1: Kerajinan Keramik Hias Talavera Meksiko

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana menaikkan harga jual gerabah?
- Apa yang menjadi ciri khas karya kerajinan Meksiko?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan Meksiko dan membuat *moodboard* ragam hias Meksiko.
- Membantu menyiapkan kelas dan meja produksi.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta Didik dengan Peran perajin

- Membeli piring gerabah di lingkungan terdekat (biasanya, piring-piring gerabah dapat ditemui di pasar tradisional) lalu melukis dengan menggunakan motif khas Talavera Meksiko.
- Jika memungkinkan, peserta didik dapat meminta guru untuk melaksanakan kegiatan di perajin sekitar dan membuat sendiri piring gerabah untuk dilukis. Maka guru harus memastikan alat

dan bahan tersedia, seperti: buku/video panduan pembuatan pring dengan tanah liat atau *clay*, alat putar, butsir, alat pembakaran (jika ada).

- Guru dapat menggunakan *polymer clay* yang tidak memerlukan pembakaran suhu tinggi. Biasanya bahan-bahan ini mudah didapatkan di *marketplace* daring dan di toko-toko kerajinan.



Gambar 3.6 (kiri) butsir dan tanah liat siap pakai tanpa bakar (*polymer clay*), (kanan) kuas dan cat akrilik
Sumber: Kemdikbud/ Dessy Rachma Waryanti, 2022

- Bekerjasama membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe dengan menggunakan kardus.
- Menentukan motif dan warna yang akan digunakan untuk hiasan gerabah.
- Memilih atau membuat produk gerabah polos dengan bentuk-bentuk barang fungsional seperti piring hias, wadah pensil, boneka, pigura photo, dan sebagainya.
- Menghias produk gerabah dengan motif dan warna khas Amerika Latin yang telah ditelaah dari observasi dan studi literasi.
- Memastikan *finishing* produk dan melakukan.

Tugas Peserta Didik dengan Peran Desainer

- Merekomendasikan motif hias dan cara melukisnya.
- Mempersiapkan contoh-contoh fotografi yang sesuai dengan perkiraan produk hasil akhir.
- Mempersiapkan logo, pengemasan dan label.
- Merancang pengemasan produk kerajinan keramik hias talavera Meksiko.

Tugas Peserta Didik dengan Peran Fotografer

- Membantu perajin dalam menentukan tema produk yang akan dibuat.
- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias Amerika Latin, terutama Meksiko.
- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan Amerika Latin dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard*.

Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku. Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung, menentukan model (jika dibutuhkan).

Foto Contoh Karya:



Gambar 3.7 Kerajinan Keramik dengan Motif akulturasi antara asia dan ornamen hias Talavera Meksiko di sentra keramik Kiara Condong, Bandung
Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022

Inspirasi pilihan kegiatan 2: Kerajinan Jam Dinding Victoria

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana memanfaatkan kardus bekas di sekitar menjadi karya kerajinan?
- Apa saja ragam hias masa Victoria?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan Inggris terutama era Victoria & membuat *moodboard* ragam hias ornamen khas Inggris.
- Membantu menyiapkan kelas dan meja produksi.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta Didik dengan Peran perajin

- Menentukan bahan (karton dan kardus bekas atau bahan daur ulang lainnya).
- Memastikan alat dan bahan tersedia, seperti limbah utama untuk pembuatan badan jam, mesin jam, lem tembak, cutter/gunting, *Aquaproof*, cat akrilik, manik-manik sebagai hiasan.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe.
- Menentukan motif dan warna yang akan digunakan untuk hiasan.
- Memanfaatkan limbah untuk membentuk badan utama jam.
- Menghias produk jam dengan motif dan bentuk khas Victoria yang telah ditelaah dari observasi visual dan studi literasi.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta Didik dengan Peran fotografer

- Membantu perajin dan desainer dalam menentukan tema produk yang akan dibuat.
- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias Victoria.
- Mencari inspirasi seputar foto produk dengan ornamen Victoria dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard*.



- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun audio visual.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Tugas Peserta Didik dengan Peran Desainer

- Menentukan tema besar untuk produk yang akan dibuat berikut tema media promosi.
- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias Negara Eropa terutama era Victorian.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi dan profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan
- Merancang pengemasan produk kerajinan jam dinding gaya Victoria.

Foto Contoh Karya



Gambar 3.8 Kerajinan Kardus Bekas menjadi Jam Dinding Pendulum Gaya Victoria
Sumber: [haleyteessier.blogspot.com/Haley Tessier](http://haleyteessier.blogspot.com/Haley%20Tessier), 2012

Inspirasi pilihan kegiatan 3: Tas Hias Geometri

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana memanfaatkan bahan alam sekitar menjadi karya kerajinan anyaman menjadi tas dengan corak motif dan ornamen geometris?
- Apa saja bentuk ragam hias yang mengolah bentuk-bentuk geometris?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan anyam & membuat *moodboard* ragam hias geometris.
- Membantu menyiapkan kelas, meja produksi, alat dan bahan.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran perajin

- Peserta didik memastikan alat dan bahan tersedia, seperti: buku panduan pembuatan anyam, serat alami atau buatan untuk dianyam, lem, gunting, benang wol, kain perca, limbah plastik, dan sebagainya.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe tas anyam (jika membuat sendiri).
- Menentukan motif dan warna yang akan digunakan untuk hiasan tas anyam.
- Memilih atau membuat produk keranjang anyam polos dengan bahan serat alami maupun sintetis dengan teknik pilihan peserta didik sendiri.
- Menghias produk dengan inspirasi motif dan warna khas geometris yang telah ditelaah dari observasi dan studi literasi.
- Hiasan bisa dilukis menggunakan cat, menyusun dan menempel kain perca, manik-manik maupun kombinasi.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Menentukan tema besar untuk produk yang akan dibuat berikut



tema media promosi.

- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias geometris di Nusantara atau negara-negara lain seperti yang ada di Afrika dan Sumatera.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk tas hias geometri Afrika.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer:

- Membantu perajin dan desainer dalam menentukan tema produk yang akan dibuat.
- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias benua Afrika.
- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan Afrika dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard*.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok & proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun audio visual
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Foto Contoh Karya:



Gambar 3.9 Kerajinan tas hias dengan corak geometri
Sumber: [instagram.com/galastica.id](https://www.instagram.com/galastica.id), 2021



Inspirasi pilihan kegiatan 4:

Kerajinan Anyam-anyaman Tapestri Eropa

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana membuat kerajinan anyaman dalam bentuk tapestri?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan tapestri?
- Dapatkah kita menggunakan tapestri sebagai produk kerajinan?

Tugas peran Guru:

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan tapestri Eropa dan membimbing peserta didik membuat *moodboard* ragam hias tapestri baik dari segi perkembangan pola maupun ornamen sesuai sejarah, periode dan pelaku kerajinannya.
- Membantu menyiapkan kelas, meja produksi dan rekomendasi alat anyam.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi dengan desainer untuk merancang pola bentuk. Peserta didik dengan peran perajin dapat bekerja sama dengan desainer untuk membuat desain yang menganut gaya modern atau tradisional indonesia.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian karya.
- Menentukan jadwal dan eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku panduan pembuatan anyam, serat alami/sintetis untuk dianyam, lem, gunting, benang wol, kain perca, alat anyam dan sebagainya.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe anyaman tapestri.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Memahami tema dengan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias yang dapat diciptakan dengan menggunakan alat dan bahan anyam benang.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat motif/ornamen yang khas. Seperti memadukan corak modern dan tradisional atau memadukan corak khas dari negara Eropa.
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan anyaman tapestri.

Tugas Peserta didik dengan peran Fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan anyam dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.



Foto Contoh karya



Gambar 3.10 Anyaman tapestri mini corak hewan
Sumber: [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver/), 2020-2022

Tapestri Anyam Makrame





Gambar 3.11 Anyaman tapestri kombinasi makrame
Sumber: [instagram.com/yourdreamweaver](https://www.instagram.com/yourdreamweaver/), 2020-2022

Inspirasi pilihan kegiatan 5: Tas Hias *Decoupage*

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana menambah nilai estetik tas anyam dengan teknik *decoupage*?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan dengan teknik hias *decoupage*?
- Bagaimana asal-usul teknik *decoupage* ditemukan?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan *decoupage* dan membimbing peserta didik membuat *moodboard* ragam hias serta eksplorasi kerajinan *decoupage* baik dari segi perkembangan ornamen dan teknik sesuai sejarah, periode dan pelaku kerajinannya.
- Membantu menyiapkan kelas, meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan *decoupage*.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.



- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi dengan desainer untuk merancang pola bentuk. Peserta didik dengan peran perajin dapat bekerja sama dengan desainer untuk membuat desain yang menganut gaya modern atau tradisional Indonesia.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian karya.
- Menentukan jadwal dan eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku panduan pembuatan kerajinan *decoupage*, tissue Eropa motif *decoupage* atau kertas print bermotif, lem putih, cat akrilik, varnish, kuas dan pallet, spon atau busa.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe tas anyam (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik, glitter dan biji-bijian kering.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas peran Desainer

- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai ragam hias.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat motif/ ornamen yang khas, seperti memadukan corak modern dan tradisional atau memadukan corak khas dari negara lain.
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi dan profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.

- Merancang pengemasan produk tas hias *decoupage*.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan anyam dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok & proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Foto contoh karya



Gambar 3.12 Kerajinan tas hias teknik *decoupage*
Sumber: Kemdikbud/Welly Kumalasari,2020

Inspirasi pilihan kegiatan 6:

Kerajinan Limbah Plastik Menjadi Miniatur Otomotif

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana memanfaatkan limbah plastik menjadi kerajinan souvenir?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan dengan teknik perakitan (*assembling*)?
- Apa saja ragam kerajinan miniatur?
- Daerah mancanegara dan nusantara manakah yang memiliki sentra kerajinan miniatur dan menjadikannya sebagai salah satu oleh-oleh khas daerah tersebut?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya kerajinan miniatur dan membimbing peserta didik membuat *moodboard* ragam hias serta eksplorasi kerajinan miniatur, baik dari segi perkembangan ornamen dan teknik sesuai sejarah, masa dan pelaku kerajinannya.
- Membantu menyiapkan kelas, meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan miniatur seperti: gunting yang cukup kuat untuk memotong plastik, lem atau solder yang dapat digunakan untuk merekatkan plastik dan pemilihan cat (akrilik/semprot).
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi dengan desainer untuk merancang pola bentuk.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian visual produk.
- Menentukan jadwal eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku panduan pembuatan kerajinan miniatur transportasi/ otomotif, limbah plastik, kabel, besi, lem, cat semprot.

- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe tas anyam (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik, glitter dan lampu.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai bentuk otomotif dan transportasi.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat bentuk yang unik dan khas, seperti memadukan corak modern dan tradisional.
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan miniatur otomotif.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan miniatur otomotif dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.



Foto contoh karya



Gambar 3.13 Kerajinan miniatur otomotif
Sumber: Kemdikbud/ Welly Kumalasari, 2020

Inspirasi pilihan kegiatan 7: Lukis *Pop Art* di atas Benda Pakai

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana memanfaatkan barang yang dipakai sehari-hari menjadi lebih bermakna?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan dengan teknik lukis?
- Apa saja benda-benda keseharian yang dapat kita olah ulang?
- Bagaimana awal mula kegiatan melukis di atas benda pakai ini dihayati sebagai salah satu kegiatan *recycle*?

Tugas peran Guru

- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya- karya lukis di atas benda pakai & membimbing peserta didik membuat ragam hias, eksplorasi ornamen dan teknik *Pop Art* di atas benda pakai seperti tas, baju, celana, topi, jaket, kemeja dan lain-lain.

- Membantu menyiapkan kelas dari mulai meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan lukis benda pakai yakni:
- benda keseharian yang sudah lama tidak digunakan tapi masih memiliki kualitas yang baik serta kuas, palet dan cat akrilik.
- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi atau berdiskusi dengan desainer untuk merancang pola bentuk dan ragam hias serta teknik yang tepat untuk merealisasikan ide di atas benda pakai.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian visual produk.
- Memastikan bahwa alat dan bahan yang dipilih adalah yang paling tepat untuk digunakan di atas benda pakai yang akan diolah.
- Menentukan jadwal eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: benda pakai (tas, baju, celana, topi, jaket, kemeja, dan lain-lain) keseharian yang sudah lama tidak digunakan tapi masih memiliki kualitas yang baik serta kuas, palet, dan cat akrilik.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe benda pakai (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik dan *glitter*.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai bentuk seni lukis *pop art* dan benda pakai sehari-hari.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat bentuk yang unik dan khas. Seperti memadukan corak modern dan tradisional
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi



- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan lukis *pop art* pada benda pakai sehari-hari.

Tugas Peserta didik dengan peran Fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan anyam dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Foto contoh karya





Gambar 3.14 Kerajinan Lukisan di atas tas: personalisasi benda pakai dengan seni lukis
Sumber: [instagram.com/paintedbylekaputra](https://www.instagram.com/paintedbylekaputra), 2022

Inspirasi pilihan kegiatan 8: Kerajinan Aksesoris (*Jewelry Clay*)

Pertanyaan pemantik

- Apa itu *polymer clay*? Di mana bisa mendapatkan *polymer clay*?
- Bagaimana membuat kerajinan aksesoris dengan menggunakan *polymer clay*?
- Teknik apa yang dapat digunakan untuk menciptakan benda kerajinan dengan menggunakan *polymer clay*?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan yang dapat dibuat dengan *polymer clay*?

Tugas peran Guru

- Membimbing peserta didik untuk mengetahui karakter bahan *polymer clay*.
- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya- karya kerajinan aksesoris yang dibuat dengan menggunakan *polymer clay*.
- Membantu menyiapkan kelas dari mulai meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan *polymer clay* yakni: buku/video panduan pembuatan aksesoris dengan *polymer clay*, alat putar, butsir, cawan air, kuas untuk menghaluskan permukaan saat basah. Serta bahan-bahan lukis untuk digunakan setelah *polymer clay* mengering yakni cat akrilik dan kuas.





Gambar 3.15 (kiri) butsir dan tanah liat siap pakai tanpa bakar (*polymer clay*), (kanan) kuas dan cat akrilik

Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022

- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi atau berdiskusi dengan desainer untuk merancang bentuk, ragam hias serta teknik yang tepat untuk merealisasikan kerajinan aksesoris dengan *polymer clay*.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian visual produk.
- Memastikan bahwa alat dan bahan yang dipilih adalah yang paling tepat untuk karya kerajinan *jewelry clay* yang akan dibuat.
- Menentukan jadwal eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku/video panduan pembuatan aksesoris dengan *polymer clay*, alat putar, butsir, cawan air, kuas untuk menghaluskan permukaan saat basah. Serta bahan-bahan lukis untuk digunakan setelah *polymer clay* mengering yakni cat akrilik dan kuas.

- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe tas anyam (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik dan glitter.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai bentuk otomotif dan transportasi.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat bentuk yang unik dan khas. Seperti memadukan corak modern dan tradisional.
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan *jewelry clay*.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk *jewelry clay* dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok & proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.



Foto contoh karya



Gambar 3.16 Kerajinan asesoris oleh Brombielab
Sumber: instagram/brombielab, 2019

Inspirasi pilihan kegiatan 9:

Kerajinan Buku Jilid (*Book Binding*)

Pertanyaan pemantik

- Apakah kerajinan *book binding* itu? Apa saja yang dapat kita daur ulang dengan kerajinan *book binding*?
- Bagaimana cara membuat kerajinan *book binding*? Apa saja tahapannya?
- Teknik apa yang dapat digunakan untuk menciptakan kerajinan *book binding*?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan yang dapat dikombinasi menjadi kerajinan *book binding*?

Tugas peran Guru

- Membimbing peserta didik untuk mengetahui karakter bahan *book binding*
- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya- karya kerajinan *book binding*.
- Membantu menyiapkan kelas dari mulai meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan *book binding* yakni: buku/video panduan pembuatan kerajinan *book binding*, kertas kosong, kardus bekas yang telah dicuci, gunting, lem, kuas, selotip warna-warni (jika ada).



Gambar 3.17 Alat-alat yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan *book binding*
Sumber: Kemdikbud/Achebong, 2019

- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi atau berdiskusi dengan desainer untuk merancang bentuk, ragam hias serta teknik yang tepat untuk merealisasikan kerajinan *book binding*.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian visual produk.
- Memastikan bahwa alat dan bahan yang dipilih adalah yang paling tepat untuk digunakan membuat kerajinan *book binding*.
- Menentukan jadwal eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.

- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku/ video panduan pembuatan kerajinan book binding, kertas kosong, kardus bekas yang telah dicuci, gunting, lem, kuas, selotip warna-warni (jika ada).
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe *book binding* (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik dan *glitter*.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

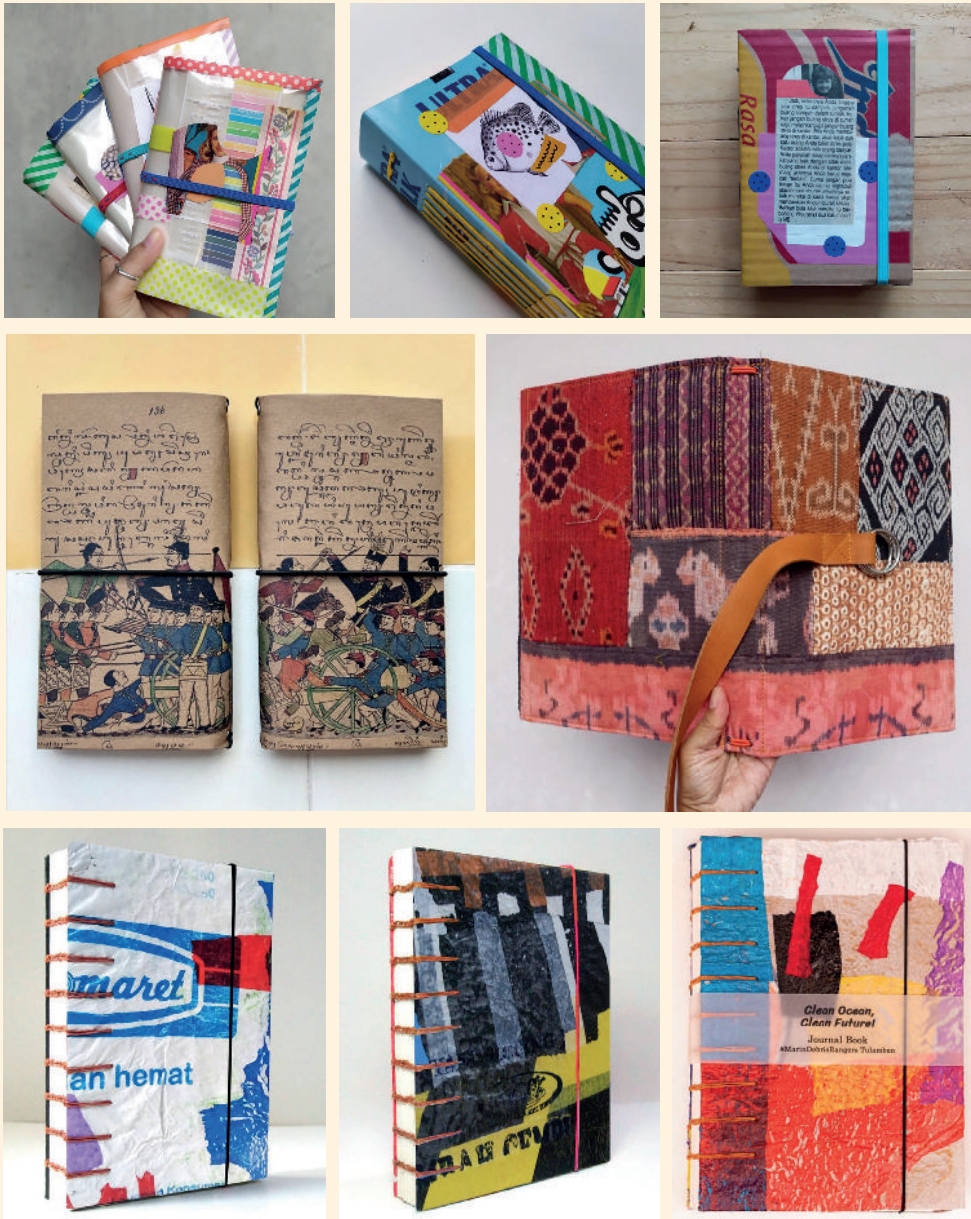
- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai bentuk kerajinan *book binding*.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat bentuk yang unik dan khas, seperti memadukan corak modern dan tradisional.
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi.
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan *book binding*.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan *book binding* dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.

- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Foto contoh karya



Gambar 3.18 Aneka Kerajinan buku jilid (*book binding*)

Sumber: (atas) Dok. Karya Ache, 2021. (tengah) Dok. karya Tarlen Handayani, 2021.

(bawah) [instagram.com/Galastica.id](https://www.instagram.com/Galastica.id), 2021

Inspirasi pilihan kegiatan 10:

Kerajinan Aksesoris Limbah Plastik Botol Minum

Pertanyaan pemantik

- Bagaimana memanfaatkan limbah plastik menjadi kerajinan?
- Apa saja bentuk ragam hias kerajinan dengan teknik daur ulang (*recycling*)?
- Apa saja ragam kerajinan perhiasan? Dapatkah kita membuat kerajinan aksesoris dengan bahan dasar limbah plastik?
- Daerah mancanegara dan nusantara manakah yang memiliki sentra kerajinan limbah plastik dan menjadikannya sebagai salah satu oleh-oleh khas daerah tersebut?

Tugas peran Guru

- Membimbing peserta didik untuk mengetahui karakter kerajinan dengan teknik daur ulang (*recycling*).
- Memandu peserta didik untuk mencari tahu tentang karya- karya kerajinan aksesoris yang dibuat dengan menggunakan bahan limbah botol plastik bekas.
- Membantu menyiapkan kelas dari mulai meja produksi dan rekomendasi alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan penciptaan kerajinan dari olahan limbah plastik yakni: buku panduan pembuatan kerajinan daur ulang, limbah plastik, kabel, besi, lem tembak (*glue gun*), cat semprot (jika diperlukan).



Gambar 3.19 Alat dan tahapan mengolah plastik menjadi kerajinan

Sumber: [instagram.com/iiyhcollective](https://www.instagram.com/iiyhcollective), 2020

- Menggali ide dan membantu peserta didik untuk berani berekspresi dan bereksperimen dengan bahan dan metode pembuatan.
- Memastikan setiap peran bekerja dengan baik dan bertanggung jawab.

Tugas Peserta didik dengan peran Perajin

- Berkonsultasi atau berdiskusi dengan desainer untuk merancang bentuk, ragam hias serta teknik yang tepat untuk merealisasikan kerajinan aksesoris dengan limbah botol plastik.
- Memilih bahan sesuai kebutuhan warna dan hasil akhir capaian visual produk.
- Memastikan bahwa alat dan bahan yang dipilih adalah yang paling tepat untuk karya kerajinan aksesoris limbah plastik yang akan dibuat.
- Menentukan jadwal eksplorasi, tenggat waktu proses pembuatan hingga pengawasan pengemasan produk.
- Peserta didik memastikan sendiri alat dan bahan yang perlu disediakan dengan bantuan informasi dari guru seperti: buku panduan pembuatan kerajinan aksesoris (jewelry), limbah plastik, kabel, besi, lem, cat semprot.
- Bersama kelompok membuat *moodboard* ide, membuat sketsa desain, dan pembuatan prototipe aksesoris limbah plastik (jika membuat sendiri).
- Hiasan bisa ditambah dengan manik-manik dan *glitter*.
- Memastikan produk dibuat dan melakukan *finishing*.

Tugas Peserta didik dengan peran Desainer

- Memahami tema dan melakukan observasi dan studi literasi mengenai bentuk aksesoris dari limbah plastik.
- Bekerja sama dengan perajin untuk membuat bentuk yang unik dan khas. Seperti memadukan corak modern dan tradisional
- Menentukan tema besar produk untuk media promosi
- Menentukan dan merancang strategi pemasaran, diantaranya ada pilihan penggunaan media sosial, *marketplace online*, *concept store*, atau bazar.



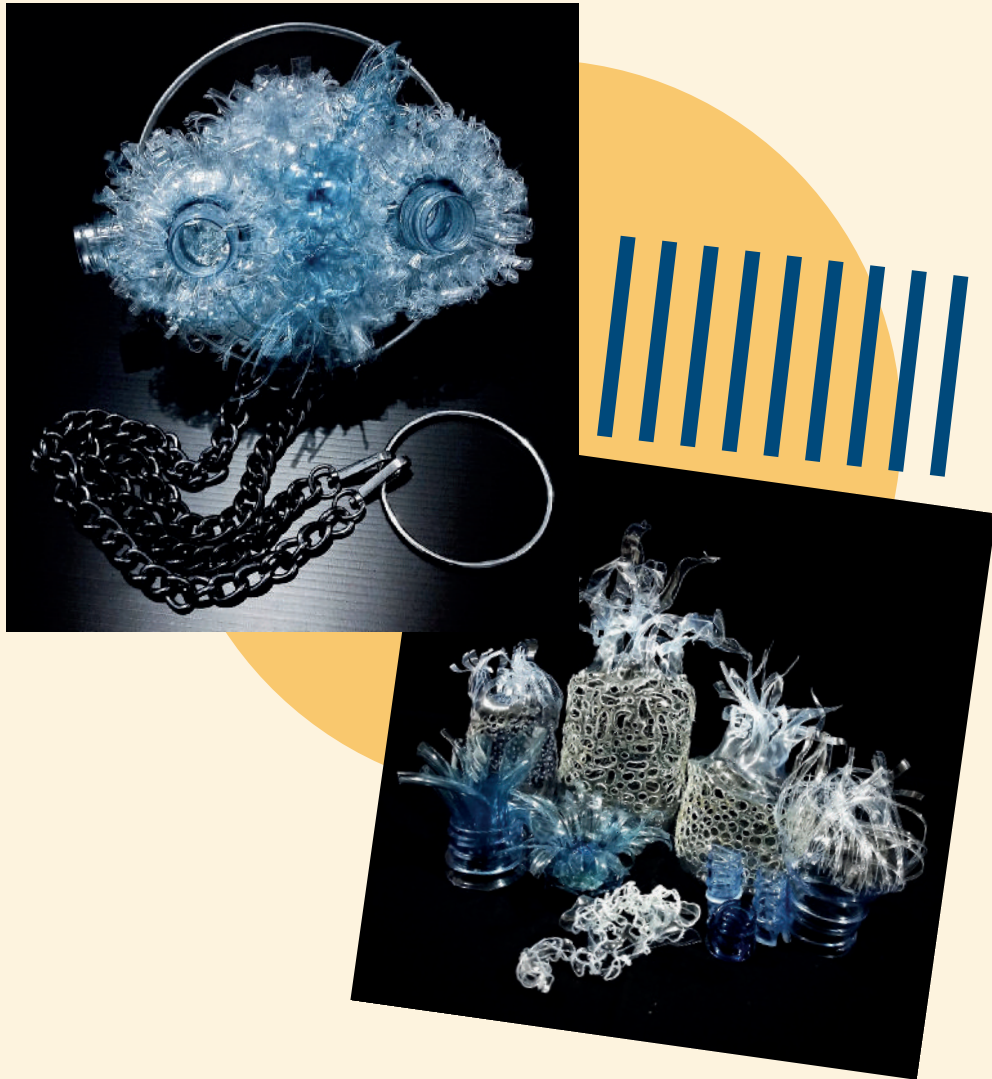
- Menentukan dan mendesain alat promosi, diantaranya ada pilihan poster, video promosi, profil media sosial.
- Mendesain dan membuat logo, label, serta kemasan produk kerajinan.
- Merancang pengemasan produk kerajinan aksesoris limbah plastik.

Tugas Peserta didik dengan peran fotografer

- Mencari inspirasi seputar foto produk kerajinan aksesoris limbah plastik dan mengumpulkan hasil observasi dalam *moodboard* kemudian mendiskusikan dengan peserta didik dengan peran perajin dan desainer.
- Mencari tahu teknik, prosedur, dan panduan foto produk sesuai dengan hasil *moodboard* melalui internet maupun buku.
- Memahami dan menyediakan alat fotografi seperti kamera, kamera handphone, tripod, reflektor sederhana, maupun lampu sorot jika dibutuhkan.
- Mendokumentasikan proses kerja kelompok dan proses produksi kerajinan dalam bentuk foto maupun video.
- Merencanakan lokasi, penataan studio, aksesoris dan properti pendukung.
- Menata dan melakukan pemotretan produk serta melakukan penyuntingan akhir.

Kerajinan aksesoris dari limbah plastik





Gambar 3.20 Kerajinan limbah plastik oleh iiyhcollective
 Sumber: Dok. Ika Vantiani dan Ranggazukma via [instagram.com/iiyhcollective](https://www.instagram.com/iiyhcollective), 2020

3. Kegiatan Akhir

Seluruh rangkaian kegiatan di Unit 3 dapat ditutup dengan diskusi dan presentasi akhir. Peserta didik mempresentasikan proses, peran-peran yang telah dilaksanakan dan menunjukkan bukti hasil kerja berupa jurnal kegiatan, dokumentasi visual atau *slide* presentasi. Dari kegiatan ini, guru dapat menilai siapa saja peserta didik yang mampu bertanggung jawab atas peran kerjanya dengan baik.



Pada proses diskusi, guru dapat menanyakan kepada peserta didik dengan peran perajin tentang kinerja peserta didik dengan peran fotografer atau desainer terkait seberapa membantu atau tidaknya peserta didik tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



F. Asesmen

Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik, dengan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta memahami karakteristik bahan produksi kerajinan.		
Peserta didik mampu memilih alat produksi sesuai kegunaannya.		
Peserta didik memahami pengolahan material produk kerajinan.		
Peserta didik memahami tahap perencanaan kerja secara berkelompok.		
Peserta didik memahami proyek kerja kolaborasi produk kerajinan.		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti. Jika tidak, maka guru dianjurkan untuk mengulas pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dicerna oleh peserta didik.

Asesmen Formatif

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.

Asesmen Kegiatan 1: Pembagian Kelompok Peran Kerja

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik memahami pembagian kerja sesuai keahlian masing – masing dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik memahami pembagian kerja sesuai keahlian masing – masing dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik memahami pembagian kerja sesuai keahlian masing – masing dengan kurang baik.	60 - 70	Kurang
Peserta didik dapat bekerja sama sesuai kelompok bidang masing-masing dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik dapat bekerja sama sesuai kelompok bidang masing-masing dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang dapat bekerja sama sesuai kelompok bidang masing-masing.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu bertanggung jawab dengan bidang masing-masing dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu bertanggung jawab dengan bidang masing-masing dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu bertanggung jawab dengan bidang masing-masing.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu bekerjasama dalam tim yang solid dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu bekerjasama dalam tim yang solid dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu bekerjasama dalam tim yang solid.	60 - 70	Kurang
Jumlah nilai: Jumlah skor x 100 12		

Asesmen Kegiatan 2: Melakukan Kegiatan Peran Kerja

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik dapat menetapkan linimasa pekerjaan dan pembagian tugas dengan lengkap.	81 - 100	Baik
Peserta didik cukup dapat menetapkan linimasa pekerjaan dan pembagian tugas dengan lengkap.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang dapat menetapkan linimasa pekerjaan dan pembagian tugas dengan lengkap.	60 - 70	Kurang
Peserta didik dapat melaksanakan proyek secara mandiri sesuai peran kerja masing-masing dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik dapat melaksanakan proyek secara mandiri sesuai peran kerja masing-masing dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang dapat melaksanakan proyek secara mandiri sesuai peran kerja masing-masing.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu melakukan konsultasi secara berkala kepada guru dengan lengkap.	81 - 100	Baik
Peserta didik cukup mampu melakukan konsultasi secara berkala kepada guru dengan lengkap.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu melakukan konsultasi secara berkala kepada guru dengan lengkap.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu mendokumentasikan setiap keputusan dan proses dalam jurnal kegiatan sebagai pertanggungjawaban dan bahan presentasi dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu mendokumentasikan setiap keputusan dan proses dalam jurnal kegiatan sebagai pertanggungjawaban dan bahan presentasi dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu mendokumentasikan setiap keputusan dan proses dalam jurnal kegiatan sebagai pertanggungjawaban dan bahan presentasi.	60 - 70	Kurang
Jumlah nilai: Jumlah skor x 100 12		

Asesmen Kegiatan 3: Membuat jurnal kegiatan

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik mampu menentukan rencana kegiatan dengan tepat.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu menentukan rencana kegiatan dengan cukup tepat.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu menentukan rencana kegiatan.	60 - 70	Kurang
Peserta didik dapat menentukan target kegiatan dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik dapat menentukan target kegiatan dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang dapat menentukan target kegiatan.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu melaksanakan kegiatan sesuai program yang direncanakan dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu melaksanakan kegiatan sesuai program yang direncanakan dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu melaksanakan kegiatan sesuai program yang direncanakan.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu bertanggung jawab dengan rencana kegiatan dengan baik.	81 - 100	Baik
Peserta didik mampu bertanggung jawab dengan rencana kegiatan dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu bertanggung jawab dengan rencana kegiatan.	60 - 70	Kurang
Peserta didik dapat membuat laporan kegiatan sesuai jurnal kegiatan dengan lengkap.	81 - 100	Baik
Peserta didik dapat membuat laporan kegiatan sesuai jurnal kegiatan dengan cukup lengkap.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang dapat membuat laporan kegiatan sesuai jurnal kegiatan dengan lengkap.	60 - 70	Kurang
Jumlah nilai: Jumlah skor x 100 12		



Asesmen Sumatif

Dilaksanakan setelah pembelajaran pada Unit 3 selesai. Asesmen ini berfungsi sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada Unit 3 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase Capaian Pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran



Tindak lanjut

- Guru menilai hasil pembagian kelompok peran kerja yang telah dikerjakan peserta didik.
- Guru menilai hasil kegiatan peran kerja yang telah dikerjakan peserta didik.
- Guru menilai hasil membuat jurnal kegiatan yang telah dikerjakan peserta didik.
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan penilaian antar teman.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas dengan menjawab contoh pertanyaan reflektif seperti di bawah ini:

- Proses manakah yang paling berhasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan?
- Proses kegiatan pembelajaran manakah yang kurang berhasil dilakukan?
- Langkah-langkah apa yang perlu dilakukan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih baik ke depan?
- Bagaimana menanamkan nilai kolaborasi lebih dalam lagi untuk peserta didik?
- Strategi apa yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang belum mencapai standar penilaian hasil?



Komunitas Pijar Menempa,

Saltig Crafted Goods dan Forging on The Road

Pijar menempa adalah komunitas pandai besi di Bandung, Jawa Barat yang mengolah besi menjadi ragam peralatan dalam sebuah bengkel tempa. Didirikan oleh Ibnu Pratomo (43) di awal tahun 2012 bersama lima rekannya yakni Galih, Andi, Miing, Gusro dan Igun dengan tujuan bergerak bersama menjadi sarana edukasi memperkenalkan warisan budaya lokal dan ke-Nusantara-an melalui kegiatan menempa dan mengolah ragam logam (Simbolon, 2019). Komunitas ini terbagi menjadi beberapa sub kegiatan dengan pengemasan yang berbeda-beda, bertajuk *Saltig* dan *Forging on The Road*. Sub-sub kegiatan tersebut

berangkat dari keresahan akan semakin langkanya generasi terkini dalam memahami kegiatan tempa besi.



Kegiatan yang bertajuk *Saltig* berfokus pada produksi kerajinan alat makan (*cutlery set*) dan aksesoris untuk kebutuhan sehari-hari seperti pisau, gelang, cincin, kalung, dan ikat pinggang. Kekhasan dari produk hasil kegiatan *Saltig* terletak pada penelitian motif-motif Nusantara yang mendalam dan tampak apik berpadu dengan desain modern dalam bentuk kerajinannya. Kedalaman penelitian tersebut menghasilkan pilihan dan pengolahan motif yang sarat akan pemaknaan mendalam pada setiap produknya. Sikap ini menunjukkan salah satu idealisme



yang terus dijaga oleh setiap anggota komunitas Pijar, yaitu menjunjung nilai-nilai Nusantara menjadi esensi dalam produk pakai agar tidak terputus dengan akar budaya (Susanti, 2021). Dalam kegiatan Saltig juga diberikan pelayanan berupa pembuatan perhiasan yang lekat dengan nilai-nilai personal pemakainya. Melalui pelayanan tersebut, anggota-anggota Saltig akan memilihkan bentuk dan motif Nusantara yang cocok dengan energi personal dan karakter pembuatnya.



Gambar 3.21 Bengkel kerja komunitas Pijar Menempa

Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022

menempa namun juga perkemahan, makan bersama dan sesi diskusi tukar pendapat seputar penempaan besi atau kebudayaan Nusantara. Pendokumentasian kegiatan yang dilakukan di *Forging on The Road* telah dipublikasi di kanal youtube: “*Forging On The Road Indonesia*”. Tujuan dari publikasi ini supaya dokumentasi kegiatan dapat dinikmati oleh masyarakat luas dan sekaligus semakin memperkenalkan kegiatan menempa besi dan logam kepada generasi terkini. Harapan lebih lanjut dari seluruh upaya yang telah dilakukan oleh para pegiat komunitas Pijar Menempa adalah adanya regenerasi penempa di masa depan sehingga kegiatan yang sarat akan *local wisdom* ini tidak akan punah.

Selanjutnya, *Forging on The Road* adalah kemasan lain dari sub kegiatan komunitas Pijar Menempa yang berupa sistem kelas edukasi (*workshop*) untuk menempa besi bersama-sama di ruang luar bengkel. Rangkaian acara yang dilakukan tak hanya

Simbolon, Hyugo. 2019. Menempa Besi, Melestarikan Budaya ala Komunitas Pijar. *Liputan6.com*

Susanti, Reni. 2021. Melestarikan Budaya Menempa ala Saltig. *Kompas.com*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas XII

Penulis : Dessy Rachma Waryanti, dkk.

ISBN : 978-602-427-955-4 (jil.3)

Unit 4

Simulasi Pasar, Magang dan Lokakarya

“
Bagaimana apa yang kupelajari bisa kupraktikkan di
lapangan?
”





Peta Materi





Tujuan Pembelajaran

Observasi dan Eksplorasi	F.1	Menjelaskan konsep
Desain/ perencanaan	F.10	Merencanakan tahapan
	F.14	Membuat prototipe atau simulasi
Produksi	F.18	Menentukan strategi pemasaran
	F.19	Mempresentasikan produk
Refleksi dan Evaluasi	F.22	Menyusun laporan evaluasi



Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia	• Akhlak Pribadi • Akhlak kepada manusia
Bergotong Royong	• Kolaborasi • Kepedulian • Berbagi
Mandiri	• Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi • Regulasi Diri
Kreatif	• Menghasilkan gagasan yang orisinal • Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal • Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan





A. Deskripsi Unit

Model pembelajaran di unit ini adalah pembelajaran berbasis masalah *problem based learning* dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, yakni mendasari kegiatan pembelajaran pada pemecahan masalah seputar strategi penjualan dan pemasaran yang dapat diterapkan secara langsung di masyarakat sekitar. Pokok materi yang terdapat dalam unit ini adalah simulasi pemasaran dalam media luring dengan sistem pelaksanaan kegiatan pilihan dari mulai *workshop*, bazar, pasar seni atau magang yang dapat dirancang sesuai kebutuhan dan kondisi lingkungan dengan pendampingan guru.

Kegiatan dalam unit ini cocok diterapkan sebagai kegiatan akhir semester dan rangkaian kegiatan puncak selama proses kelulusan peserta didik kelas XII. Sebagai penutup pembelajaran unit, guru dapat memberikan pandangan kepada peserta didik tentang pendidikan tinggi yang berkaitan dengan kegiatan berkerajinan atau ber-Kriya. Program Studi atau Jurusan Seni Kriya pada umumnya dapat ditemukan di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). Di Indonesia beberapa perguruan tinggi Negeri yang memiliki jurusan tersebut antara lain adalah: ISI Yogyakarta, ISI Denpasar, ISI Surakarta, ISI Padangpanjang, ISBI Papua, ITB, ITS, UNNES, UNESA, UPI, Universitas Sebelas Maret, Universitas Negeri Malang, Universitas Negeri Makassar, dll.



B. Informasi untuk Guru

Materi yang disajikan pada unit ini merupakan rekomendasi penulis. Guru bisa memilih, memodifikasi, maupun menggabungkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

1. Pengaturan Peserta Didik

Guru dapat mengatur kegiatan dengan cara berikut ini;

- Kegiatan Individu
Peserta didik diminta untuk membuat catatan atau peta konsep (*mind map*) selama kegiatan berlangsung. Mencari informasi seputar tugas dan membaca artikel maupun buku terkait akan sangat membantu dalam memahami materi yang ada.
- Kegiatan Kelompok
Kelompok belajar sangat disarankan untuk kelas dengan kemampuan yang beragam agar dapat memberikan dukungan satu sama lain. Pengerjaan proyek mengadakan bazar, magang dan kunjungan studio dapat diselenggarakan secara berkelompok agar waktu yang digunakan efisien dan peserta didik bertanggung jawab sesuai tugasnya masing-masing.

2. Penataan Kelas

Guru dapat menggunakan ruang pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, di stand bazar, tempat pengelolaan wirausaha kerajinan daerah setempat, dan studio seniman seni kriya, atau gallery. Papan tulis diperlukan untuk kegiatan mencatat poin penting dan membuat *mind map* selama diskusi, perencanaan kegiatan, identifikasi kegiatan dan lain lain., selain papan tulis bila ada LCD kegiatan di materi ini guru bisa menampilkan dalam bentuk power point dan video.

3. Sumber Belajar dan Sarana Prasarana

Untuk mengoptimalkan pembelajaran ini, guru membutuhkan sarana dan prasarana seperti;

- Ruang kelas untuk paparan rencana kegiatan dan diskusi
- Tempat bazar, tempat wirausahawan seni kriya dan studio seni atau galeri
- Media cetak & buku atau berita seputar kegiatan bazar, magang dan kunjungan studio



- Perangkat komputer
- Koneksi internet
- Jurnal mengajar dan perkembangan murid

4. Metode

Cara yang dilakukan guru untuk mengukur ketercapaian target belajar bisa dilakukan sebagai berikut;

- Pembelajaran berbasis masalah/ *PBL (Problem Based Learning)*
Menjabarkan permasalahan (*present problem*): diawali dengan Diskusi perencanaan kegiatan, melakukan tahapan, dan rancangan membuat acara.
- Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)
 1. Mengembangkan perencanaan (*develop plan*): Merencanakan kegiatan (menentukan jenis tema kegiatan, membentuk kepanitiaan dan bidang kerja atau job deskripsi, membuat susunan acara.
 2. Mengimplementasikan dan mengevaluasi perencanaan (*implement and evaluate plan*): Melaksanakan kegiatan pasar kerajinan/magang/*workshop*.
- Penilaian Pembelajaran/AFL (*assessment for learning*): Peserta didik membuat laporan kegiatan untuk dapat didiskusikan bersama dan memperoleh saran dari peserta didik lain dan guru.

5. Interaksi dengan Orang Tua

- Orang tua memberi sarana teknologi seperti gawai, komputer, maupun *laptop* untuk mencari materi bahasan, tempat magang, membuat rencana kegiatan dalam bentuk power point dan membuat laporan.
- Orang tua ikut memahami konsep dan tujuan pembelajaran untuk memandu peserta didik dengan informasi yang berkaitan dengan topik pembelajaran
- Membiasakan membaca artikel, berita, maupun buku yang berkaitan dengan kerajinan diluar jam pelajaran sebagai bentuk kebiasaan baik
- Orang tua mengecek dan memotivasi tugas peserta didik agar disiplin dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas



C. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan Unit 4 model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah pembelajaran berdasar masalah (*Problem based learning*) dan pembelajaran kooperatif. Kegiatan pembelajaran unit ini meminta peserta didik untuk aktif mencari permasalahan di lingkungan sekitar mereka untuk dianalisis dan dicari solusinya secara kooperatif yakni dengan membuat kelompok-kelompok besar atau kecil dengan salah satu siswa sebagai ketua pelaksana kegiatan. Permasalahan yang digunakan dalam pembahasan pembelajaran Unit 4 adalah seputar kerajinan dan dilakukan dengan pendek. Untuk merespon dan menyelesaikan masalah yang mereka angkat, peserta didik dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok.

Terdapat empat tahapan dari hasil penggabungan pembelajaran *problem based* dan pembelajaran kooperatif dalam Unit 4 yang dijabarkan dalam proses berikut:

1. Menampilkan Permasalahan (*Present Problem*):

Salah satu tahapan Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning* (2020), adalah dengan mengarahkan siswa untuk mendapatkan ilmu baru dari analisis berbagai pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dimiliki serta menghubungkannya dengan permasalahan belajar yang diberikan guru. Pada Unit 4 ini permasalahan yang perlu diangkat guru sebagai bahan diskusi kegiatan adalah persoalan tentang strategi pemasaran dan bagaimana proyeksi nyata kegiatan kerajinan dalam masyarakat sesungguhnya.

Pada tahapan ini, Guru dapat menampilkan permasalahan-permasalahan faktual yang berkaitan dengan salah satu kegiatan pembelajaran yakni: lokakarya (*workshop*), bazar, dan magang. Studi permasalahan dapat mendiskusikan nilai-nilai positif dan kendala yang mungkin terjadi dari kegiatan tersebut. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengasah keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan, menghasilkan gagasan yang orisinal serta pemahaman atas diri dan situasi yang dihadapi.



Proses pembahasan diskusi dalam membahas permasalahan dapat dikaitkan dengan disiplin ilmu lain. Siswa dapat menjelaskan wawasan-wawasan yang telah mereka pelajari dan mengaitkan permasalahan aktivitas pemasaran dengan kegiatan-kegiatan yang akan diselenggarakan sebagai rangkaian proses pembelajaran di Unit 4 ini. Setelah semua poin-poin pembahasan masalah didiskusikan, guru membimbing penyelidikan peserta didik untuk tahapan selanjutnya.



Gambar 4.1 Mengaitkan isu lingkungan untuk inspirasi pembuatan karya akan menumbuhkan pelajar yang kritis dan solutif
Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022

2. Mengembangkan Perencanaan (*Develop Plan*):

Pada tahapan kegiatan ini peserta didik akan mengembangkan sikap kolaborasi, kepedulian dan berbagi dengan merencanakan kegiatan (menentukan jenis & tema kegiatan, panitia dan bidang kerja serta susunan acara). Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara kolaboratif, dimana guru mengorganisir siswa dengan membagi peserta didik di kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Setelahnya, guru dapat mengajak peserta didik untuk menyepakati pilihan kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah itu, dapat dilakukan perencanaan struktural seperti:

- Memilih narasumber ahli untuk dikunjungi studionya, diundang untuk melakukan lokakarya atau menjadi penasihat dan pembicara untuk pelaksanaan acara bazar.
- Menyusun panitia secara lengkap dari mulai ketua hingga tim pengelolaan sesuai kemampuan yang dimiliki peserta didik.
- Menyusun jadwal dan tenggat waktu acara, baik untuk persiapan acara dan hari H pelaksanaan acara.

3. Melaksanakan dan Mengevaluasi Rencana (*Implement and Evaluate Plan*):

Melaksanakan kegiatan pilihan pasar kerajinan/magang/lokakarya (*workshop*) adalah tahapan implementasi teori atas perencanaan pelaksanaan acara yang telah disusun sebelumnya. Seminggu sebelum melaksanakan kegiatan, guru dapat meminta siswa untuk mengevaluasi rencana masing-masing kelompok di samping kontribusi kooperatif dan individu mereka.

Guru memiliki wewenang untuk meminta peserta didik mempresentasikan rencananya di depan kelas, kepala sekolah, dan bendahara sekolah. Kemudian menyepakati rencana terbaik yang dipilih dari berbagai kelompok untuk diterapkan sebagai perencanaan utama. Setelah semua memilih, guru mengumumkan kelompok yang rencananya akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan Unit 4.

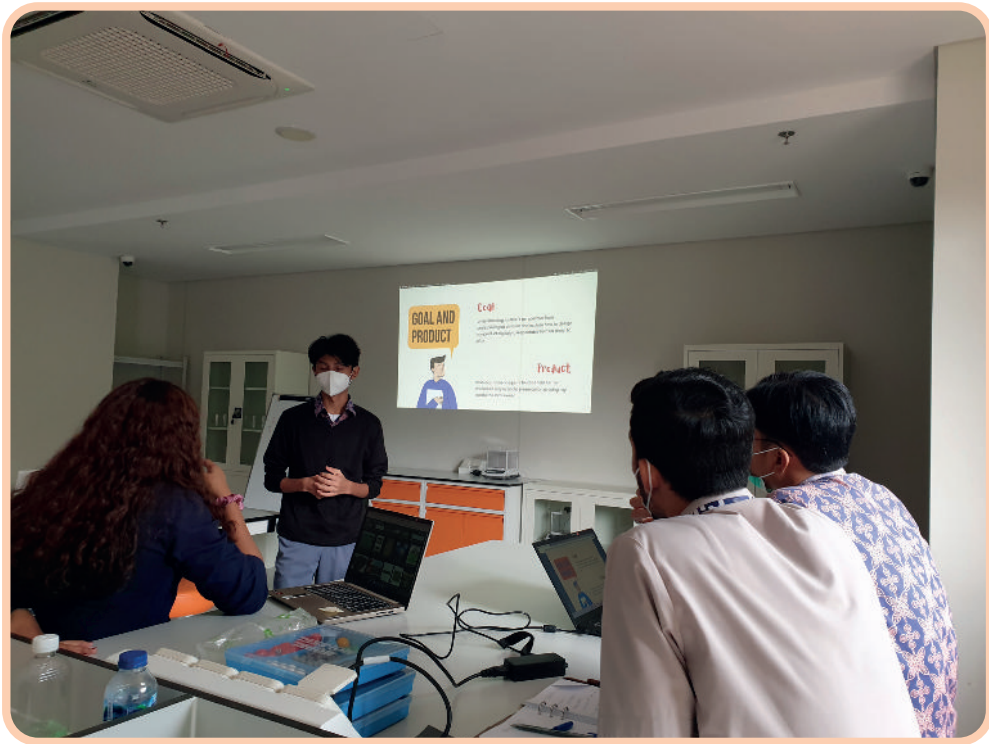


Implementasi perencanaan dengan pendekatan kooperatif dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan/acara. Proses ini menuntut interaksi siswa agar dapat menampilkan usaha terbaiknya untuk saling berperan aktif, bekerja secara mandiri atau berkelompok untuk menuju satu tujuan (Johnson & Johnson, 1994). Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mempelajari konten dan membantu rekan satu timnya belajar. Suasananya adalah salah satu pembelajaran dan pencapaian bersama.

4. Penilaian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Asses Learning*):

Laporan kegiatan adalah salah satu bentuk pertanggungjawaban yang bersifat tekstual. Pada proses pembuatan laporan kegiatan, guru membimbing peserta didik untuk terlibat dalam analisis diri dan refleksi dengan tujuan menentukan dan mengartikulasikan rincian tentang kualitas partisipasi pribadi serta rekan-rekan mereka. Pada akhir kegiatan, guru dapat melaksanakan proses pengukuran akuntabilitas individu dan kelompok melalui diskusi refleksi atau kuesioner tentang kegiatan pembelajaran dengan metode simulasi pasar, magang, dan lokakarya.





Gambar 4.2 Mempresentasikan produk dalam pameran sekolah dan membuat laporan perjalanan belajar akan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman dan pemahaman belajar yang lebih dalam.

Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022



Kegiatan Alternatif

Guru dapat mengadakan kegiatan dengan bekerja sama dengan guru mata pelajaran ekonomi dan seni budaya untuk membuat proyek materi akhir dengan satu kemasan kegiatan tapi tetap berfokus pada topik materi masing masing. Misal, mengadakan bazar atau pasar seni di sekolah untuk tugas mata pelajaran prakarya berkaitan dengan penyajian produk kerajinannya dan dari mata pelajaran ekonomi pada pemasaran, penghitungan biaya bahan, produksi, harga jual, dan untuk ruginya sebuah produk serta untuk mata pelajaran seni budaya berkaitan dengan kerja sama dalam merancang tampilan pameran dan pagelaran seni.





D. Materi Pokok

Mengenal Aktivitas Kerajinan di Masyarakat

Produk kerajinan adalah produk terapan yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan nilai jual yang dapat memberikan keuntungan. Produk kerajinan bisa disajikan dalam bentuk promo atau bazar agar lebih dikenal dan diminati masyarakat.

Sebagai wirausahawan yang berinovasi dan berhasil, pengembangan keahlian dan kreativitas harus selalu dilakukan. Untuk mendapatkan semua itu, salah satu yang harus ditempuh adalah magang. Kegiatan magang akan menambah wawasan dan pengalaman bagi peserta didik untuk membuat produk kerajinan lebih inovatif dan berkembang.

Selain magang, seorang wirausahawan juga dapat melakukan kunjungan studio atau lokakarya. Kegiatan ini adalah sangat membantu memberi wawasan pengalaman juga kreativitas dalam berwirausaha kerajinan.

1. Magang

Magang adalah kegiatan belajar yang dilakukan di luar sekolah untuk mengenal aktivitas kerja dalam dunia nyata. Kegiatan magang adalah sarana pembelajaran uji coba agar peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajarinya di sekolah dan menambah wawasan pemahaman seputar etos kerja, profesionalisme, disiplin kerja dan cara berkomunikasi. Pengetahuan dan keterampilan baru, terutama di bidang non akademis, juga dapat berkembang karena peserta didik mendapat arahan langsung dari ahli-ahli yang ditemuinya di luar sekolah.

Selain itu, aktivitas magang dapat membantu peserta didik lebih siap untuk menghadapi permasalahan-permasalahan di tempat kerja dengan memaksimalkan potensi yang ada. Manfaat lain bagi peserta didik adalah adanya relasi jaringan sosial yang dapat bermanfaat bagi karirnya di masa depan. Bagi sekolah, kolaborasi yang terjadi antara peserta didik dan tempat magang dapat saling mengevaluasi terkait seberapa jauh pembelajaran di sekolah dapat digunakan di dunia nyata.

2. Bazar Seni Kerajinan

Bazar adalah pasar temporer yang hanya dilaksanakan selama beberapa hari untuk menjual barang-barang kreasi masyarakat dari mulai makanan, minuman, hingga barang kerajinan. bazar dapat meningkatkan produktivitas untuk dapat bersaing secara sehat. Biasanya, beberapa pelaku usaha saling menjalin koneksi untuk mengenali produk masing-masing, diskusi, berbagi pengetahuan, informasi serta membuka kesempatan berkolaborasi.

Mengikuti bazar dapat mengundang kerumunan masyarakat dengan aktivitas dan tujuan kunjungan yang beragam. Mulai dari hanya berkeliling untuk melihat atau memang ingin mencari suatu produk unik. Jika sebuah sekolah mengadakan kegiatan bazar yang dihadiri oleh masyarakat umum atau setidaknya orang tua murid, peserta didik dapat mempraktikkan bagaimana cara mengenalkan produk.

Peserta didik dapat pula mempraktikkan berbagai kemampuan strategi pemasaran untuk mengoptimalkan jumlah transaksi di lapangan dengan mengadakan diskon atau memberikan bonus-bonus tertentu. Semakin banyak barang terjual maka citra dan visibilitas produk akan membentuk *awareness* konsumen.



Gambar 4.3 Stand Pasar (Bazar) Brombielab: Kerajinan aksesoris dari clay.
(Sumber: [instagram.com/brombielab/](https://www.instagram.com/brombielab/), 2018)

Kegiatan bazar ini dapat menjadi sarana evaluasi pembelajaran tentang seberapa jauh pengunjung dapat tertarik dengan karya kerajinan yang telah dibuat peserta didik. Selain itu, kolaborasi pembelajaran ekonomi dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif dan efisien strategi pemasaran dalam kegiatan bazar. Hal ini dapat dilakukan saat acara telah selesai dilaksanakan untuk menemukan bagian mana yang perlu diperbaiki dengan inovasi dan strategi yang baru.

Efek *viral marketing* atau pemasaran viral merupakan strategi populer yang mulai diupayakan sejak tahun 1997 oleh Tim Draper dan Steve Jurvetson melalui penggunaan pesan elektronik. Saat ini, strategi kegiatan pemasaran viral dapat dilakukan dengan media sosial. Salah satu inspirasi atau ide yang dapat dilakukan melalui kegiatan bazar yaitu pembuatan lokasi foto (*photo booth*) oleh peserta didik yang didekorasi sedemikian rupa, dimana pengunjung dapat setidaknya berfoto dengan memegang produk. Kegiatan ini dapat meningkatkan visibilitas produk kerajinan peserta didik.

Kegiatan bazar menampilkan seluruh bentuk dan strategi pemasaran yang dilakukan oleh pelaku usaha lain. Hal ini karena peserta didik berhadapan langsung dan melihat langsung bagaimana peserta didik lain mengupayakan adanya keberhasilan transaksi jual-beli suatu produk kerajinan. Hal tersebut dapat melatih peserta didik untuk dapat mengenal potensi pesaing dengan menanggapi informasi di hadapan mereka mulai dari harga produk, produk unggulan, peralatan yang digunakan hingga sejauh mana perkembangan bisnis yang telah dilakukan oleh pelaku usaha lain. Selain mempelajari pesaing, peserta didik dapat memperoleh wawasan dari pembeli melalui obrolan-obrolan yang terjadi saat pembeli akan melakukan transaksi.



Tahapan penyelenggaraan Bazar dapat dilakukan berurutan sebagai berikut:

1. **Menentukan tema dan bentuk realisasi.** Hal ini dilakukan agar proses realisasi dapat dilaksanakan secara maksimal. Sehingga peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu acara apa saja yang akan diadakan, bagaimana bentuk dekorasi, tata letak peserta bazar, dan lain sebagainya. Guru dapat menyampaikan kepada peserta didik bahwa tema tidak hanya menjadi alasan untuk menarik perhatian saja.
2. **Membentuk kepanitiaan.** Tahapan ini dapat dimulai dengan memilih siapa yang bertanggung jawab atas kegiatan bazar, penasehat, ketua, wakil ketua dan seksi-seksi lain di bidang masing-masing.
3. **Membuat denah tata letak bazar.** Guru dapat membantu peserta didik untuk memastikan jalan bagi pengunjung cukup lebar, jalur yang ada membuat semua lapak semua pelaku usaha dilewati oleh pengunjung, area duduk untuk makan yang cukup merata dan memadai bagi pengunjung (sehingga mereka tidak malas berhenti dan membeli makan) dan lain sebagainya.
4. **Bersikap adil dalam persaingan pelapak.** Peran guru saat peserta didik melaksanakan program kerja nyata dalam bentuk simulasi magang adalah menekankan bahwa persaingan itu wajar terjadi. Guru dapat membimbing peserta didik untuk

menentukan pembagian jumlah penjual produk lain secara merata; meminimalisir kemungkinan adanya produk sama persis yang dijual bersamaan oleh pelapak yang berbeda atau melalui penataan letak yang menghindari lapak produk serupa ditempatkan berdekatan

5. **Alur keluar-masuk yang jelas dan konsisten.** Hal ini sangat penting karena alur keluar masuk bazar menentukan kejelasan wilayah serta strategi harga jual dan sewa lapak yang berbeda berdasarkan alur-alur strategis. Peserta didik yang bertugas sebagai panitia harus bertanggung jawab atas alur yang di buat.
6. **Menentukan ukuran lapak sesuai dengan kebutuhan.** Ukuran lapak dapat diukur dari panjang, lebar, dan tingginya menyesuaikan barang-barang pelengkap/properti dan dekorasi apa saja yang diperlukan, mulai dari meja, kursi, dan partisi penutup semua sisi lapak.

1. Lokakarya/*Workshop*

Lokakarya/*workshop* adalah kegiatan yang tepat untuk menambah kemampuan prakarya kerajinan dengan proses belajar aktif berbasis proyek. Seorang penyaji ahli akan menjadi fasilitator yang menentukan materi, mempersiapkan presentasi, merencanakan aktivitas kolaborasi, dan mendampingi jalannya lokakarya agar sesuai dengan tujuan akhirnya. Tidak seperti seminar dimana pembicara hanya berdiri dan menyampaikan materi, dalam lokakarya peserta lebih banyak melakukan interaksi dan praktik langsung dalam jangka waktu yang relatif singkat.

Pada umumnya lokakarya fokus pada keahlian khusus yang menghasilkan produk akhir, seperti membuat sabun dari minyak bekas, pelatihan merajut motif, melukis sepatu dan sebagainya. Dengan perkembangan sekarang, lokakarya tidak lagi harus dijalankan secara luring, namun bisa juga berjalan dengan baik melalui metode daring seperti yang ditunjukkan dalam gambar dibawah ini;



Gambar 4.4 Contoh melakukan *workshop* membuat sabun dari minyak bekas secara daring.
(Sumber: Kemdikbud/Lulu Fauziah, 2022)

Lokakarya daring akan menjangkau lebih banyak peserta dan efisiensi, namun memiliki tantangan khusus yang harus diperhatikan oleh penyaji maupun penyelenggara.

Kelebihan	Kekurangan
Menjangkau lebih banyak peserta	Membutuhkan akses internet yang stabil agar tidak tertinggal
Mengurangi biaya pelaksanaan	Membutuhkan peralatan tertentu untuk memaksimalkan hasil
Penyampaian materi lebih mudah dan variatif	Kurangnya kontrol oleh penyaji ahli

Strategi yang bisa dilakukan untuk menyelenggarakan lokakarya daring dan mengurangi kekeliruan adalah;

- Video panduan/ tutorial
Menyiapkan video rekaman yang berisi proses tahapan dalam membuat produk lokakarya akan sangat membantu dalam pelaksanaannya secara daring. Para peserta akan mampu mengikuti materi sesuai dengan kecepatan mereka dalam memahami pembelajaran.



- *Starter Pack* (paket pemula)

Menyediakan dan mengirimkan paket pemula berisi alat dan bahan yang akan digunakan untuk lokakarya. Cara ini efektif untuk mengurangi kekeliruan dalam lokakarya daring, juga memudahkan peserta untuk dapat langsung mengikuti *workshop* tanpa harus berada di tempat yang sama dengan penyaji ahli/ narasumber lokakarya.

- Membuka Komunikasi

Penyaji ahli didampingi oleh asisten dengan pengetahuan yang sama dapat membantu penyaji ahli dalam menjawab berbagai pertanyaan yang muncul selama lokakarya daring. Hal ini akan membantu penyaji ahli untuk fokus pada alur penyajian materi secara menyeluruh sementara asisten akan membantu menjawab pertanyaan dan kesulitan peserta lokakarya.

Menyelenggarakan kegiatan lokakarya dengan mendatangkan penyaji ahli di dalam kelas dapat memberikan manfaat pembelajaran nyata bagi peserta didik, antara lain:

Menambah wawasan dan keterampilan dengan tahapan yang sesuai dari ahlinya. Bersinggungan langsung dengan praktisi ahli dapat memberikan wawasan empiris yang bersifat faktual tentang aktivitas pekerjaan sebuah profesi. Dengan demikian, guru memberikan gambaran langsung kepada peserta didik tentang bagaimana kehidupan di luar sekolah berlangsung.

Mempertemukan pakar dan profesional di bidangnya dapat memberikan inspirasi pekerjaan yang membutuhkan keahlian “membuat sesuatu”. Dimensi pekerjaan yang terus berkembang memberikan banyak penawaran untuk mendapatkan sumber penghasilan. Melalui kehadiran pakar/professional di dalam kelas dapat terbuka pembicaraan yang meluas seputar proses, alur kerja serta upaya-upaya apa saja yang dilakukan oleh seorang ahli agar dapat diakui kepakarannya.

Menjalin jaringan edukatif yang baik dengan pakar/ahli dapat memberikan dampak positif yang menambah ilmu serta kesempatan tentang dunia karir yang baru, sejalan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi terkini.

2. Kunjungan studio

Kunjungan studio adalah aktivitas untuk melakukan pengamatan terhadap suatu hal langsung dari tempatnya, dalam hal ini adalah bengkel tempat membuat sesuatu. Bengkel, bagi seorang seniman atau perajin, pada umumnya disebut sebagai “studio”. Melalui kegiatan kunjungan studio, peserta didik dapat melakukan perbandingan objek studi sebagai evaluasi dan memperbaiki kekurangan alat, bahan dan prasarana yang mendukung kemajuan kegiatan.

Tujuan utama melakukan kunjungan studio adalah menggali sebanyak mungkin informasi yang bisa didapat secara teknis, nyata dan empiris, untuk menjadi tolak ukur dan pembanding yang kemudian dapat menjadi pembaharuan yang aplikatif. Peserta didik dan guru sama-sama memiliki wawasan lebih tentang lingkungan sekitar di luar kelas. Kunjungan studio dapat menjadi pengalaman menimba ilmu dari habitat seorang perajin menciptakan karya-karya hebatnya. Bagi sekolah, kunjungan studio dapat menambah wawasan seputar alat dan bahan terbaru yang mungkin belum dimiliki sekolah sehingga dapat dilakukan pengadaan untuk proses pembelajaran kerajinan yang lebih baik. Bagi guru pendamping, kunjungan studio



Gambar 4.5 Kunjungan Studio ke Sentra Keramik Kiaracondong.

Sumber: Kemdikbud/Dessy Rachma Waryanti, 2022



E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pilihan Kegiatan 1: Bazar



1. Kegiatan Awal

- Peserta didik menggunakan materi yang disampaikan oleh Guru dari sub bab Informasi Materi Pokok sebagai acuan penyampaian materi awal dalam bentuk diskusi. Guru diharapkan setidaknya menyebutkan konsep, perencanaan dan langkah-langkah pelaksanaan serta pelaporan bazar kepada peserta didik.
- Peserta didik merespon pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru tentang konsep perencanaan dan langkah-langkah pelaksanaan serta pelaporan bazar, seperti;
 1. Apakah kalian pernah mengenal istilah bazar?
 2. Sebutkan produk apa sajakah yang dijual dalam bazar ?
 3. Bagaimana tampilan stand bazarnya?
 4. Apa saja peralatan dan bahan yang digunakan dalam mendukung bazar?
 5. Apakah kalian sempat memikirkan bahwa di balik kegiatan bazar yang sukses pasti ada panitia yang solid untuk bekerja?

- Peserta didik mengemukakan pengamatan dan opini mereka. Pancing peserta didik untuk mencapai pemahaman mengenai konsep perencanaan dan langkah-langkah pelaksanaan serta pelaporan bazar (bernalar kritis dan mandiri).
- Setelah diskusi berjalan dan peserta didik memahami konsep abstrak, guru memberikan afirmasi dan melanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Aktivitas guru
 1. Guru menampilkan contoh kegiatan bazar di internet atau power point yang sudah disiapkan.
 2. Guru mengajak membuat analisis untuk mencermati hal apa saja yang akan di siapkan sebelum bazar diadakan dan tema apa yang nanti diangkat dalam bazar.
 3. Guru mendampingi peserta didik untuk merencanakan kegiatan bazar, yakni pembentukan kepanitiaan, pembagian tugas, pembuatan proposal, menentukan tema dan material bazar, membuat perlengkapan bazar serta membuat jadwal kegiatan.
 4. Guru memberikan arahan dan bimbingan pada waktu kegiatan bazar berlangsung dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bazar.
 5. Guru mengajak peserta didik di akhir kegiatan bazar membuat laporan kegiatan dan dipresentasikan untuk evaluasi.
- Aktivitas Peserta Didik
 1. Peserta didik mengamati, memperhatikan , dan mencermati video kegiatan bazar yang ditayangkan oleh guru.
 2. Peserta didik membuat catatan tentang analisis perihal yang harus disiapkan dan diperhatikan dalam penyelenggaraan bazar.
 3. Peserta didik membuat perencanaan bazar dari data dan analisis persiapan, bahan, perlengkapan dan perencanaan, bersama dengan guru membentuk kepanitiaan bazar dan merencanakan kegiatan juga jadwal perencanaan kegiatan.



4. Setelah persiapan telah disusun dengan baik, maka peserta didik melaksanakan kegiatan bazar sesuai rencana dan jadwal yang sudah disepakati bersama dengan bimbingan dan arahan guru.
5. Guru dapat memantau jalannya bazar dan membantu hal-hal yang diperlukan, seperti mengkoordinir tamu undangan dan memberikan arahan pada waktu kegiatan bazar berlangsung.
6. Peserta didik menyusun laporan dokumentasi bazar dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bazar yang kemudian dipresentasikan untuk dievaluasi bersama.

Pilihan Kegiatan 2: Magang



1. Kegiatan Awal

- Peserta didik menggunakan materi yang disampaikan oleh Guru dari sub bab Informasi Materi Pokok sebagai acuan penyampaian materi awal diskusi. Guru diharapkan setidaknya menyebutkan konsep, perencanaan dan langkah-langkah, pelaksanaan, dan pelaporan magang kepada peserta didik
- Peserta didik merespon pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru tentang konsep perencanaan dan langkah-langkah pelaksanaan dan pelaporan bazar:
 1. Apakah kalian pernah mengenal istilah magang?

2. Sebutkan tempat produksi kerajinan yang bisa ditempati untuk magang?
 3. Menurut kalian hal positif apa saja yang diperoleh saat magang?
 4. Apakah kalian pernah melakukan kegiatan magang?
- Peserta didik mengemukakan pengamatan dan opini mereka. Pancing peserta didik untuk mencapai pemahaman mengenai sumber informasi tempat magang, kesesuaian bidang produksi tempat magang, proposal magang, perijinan untuk magang, dokumen identitas untuk magang dan pelaporan magang (bernalar kritis, mandiri)
 - Setelah diskusi berjalan dan peserta didik memahami konsep abstrak, guru memberikan afirmasi dan melanjutkan penyampaian tujuan belajar

2. Kegiatan Inti

- Aktivitas Guru
 1. Guru menampilkan contoh kegiatan magang di internet, atau power point yang sudah disiapkan
 2. Guru mengajak membuat analisis, untuk mencermati, hal apa saja yang akan disiapkan sebelum kegiatan magang dilakukan dengan memberikan pertanyaan dengan contoh sebagai berikut
 - Menurut kalian hal positif apa saja yang diperoleh saat magang ?
 - Apakah kalian pernah melakukan kegiatan magang?
 3. Guru mendampingi peserta didik untuk melakukan kegiatan magang, yakni sumber informasi tempat magang, kesesuaian bidang produksi tempat magang, proposal magang, perijinan untuk magang, dokumen identitas untuk magang dan pelaporan magang
 4. Guru memberikan arahan dan bimbingan pada waktu kegiatan magang berlangsung dan melakukan penilaian terhadap kegiatan magang peserta didik dan melakukan penilaian terhadap kegiatan magang peserta didik



5. Guru mengajak peserta didik di akhir kegiatan magang membuat laporan kegiatan dan di presentasikan untuk di evaluasi
- **Aktivitas Peserta Didik**
 1. Peserta didik mengamati, memperhatikan, dan mencermati video kegiatan magang yang ditayangkan oleh guru
 2. Peserta didik membuat catatan tentang analisis hal hal yang harus disiapkan dan diperhatikan dalam kegiatan magang
 3. Peserta didik mencari informasi, dan menentukan, dan merumuskan bersama tempat magang, kesesuaian bidang produksi tempat magang kesesuaian bidang produksi tempat magang, proposal magang, perijinan untuk magang, dokumen identitas untuk magang dan pelaporan magang dengan arahan dan bimbingan dari guru
 4. Peserta didik Melaksanakan kegiatan magang dengan bimbingan dan arahan juga penilaian magang dari guru
 5. Peserta didik membuat laporan kegiatan magang dengan mempresentasikan dan dievaluasi oleh guru

Pilihan Kegiatan 3: Kunjungan Studio



1. Kegiatan Awal

- Peserta didik menggunakan materi yang disampaikan oleh Guru dari sub bab Informasi Materi Pokok sebagai acuan penyampaian materi awal diskusi dalam bentuk diskusi. Guru diharapkan untuk

setidaknya menyebutkan konsep, perencanaan dan langkah-langkah, pelaksanaan, dan pelaporan kunjungan studi kepada peserta didik.

- Peserta didik merespon pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru tentang konsep perencanaan dan langkah-langkah pelaksanaan dan pelaporan bazar, seperti;
 1. Apakah kalian pernah mengenal istilah kunjungan studio?
 2. Sebutkan tempat kunjungan studio yang bisa kalian datangi?
 3. Menurut kalian hal positif apa saja yang diperoleh saat kunjungan studio?
 4. Pertanyaan apa saja yang akan kalian sampaikan saat kunjungan studio berlangsung?
- Peserta didik mengemukakan pengamatan dan opini mereka. Pancing peserta didik untuk mencapai pemahaman mengenai sumber informasi tempat kunjungan studio, kesesuaian bidang produksi tempat kunjungan studio, dokumen untuk melakukan kunjungan studio, perijinan untuk kunjungan studio, dan pelaporan kunjungan studio (bernalar kritis dan mandiri).
- Setelah diskusi berjalan dan peserta didik memahami konsep abstrak, guru memberikan afirmasi dan melanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Aktivitas Guru
 1. Guru menampilkan contoh kegiatan kunjungan studio di internet, atau power point yang sudah disiapkan.
 2. Guru mengajak membuat analisis untuk mencermati hal apa saja yang akan disiapkan sebelum kegiatan kunjungan studio dilakukan.
 3. Guru mendampingi peserta didik untuk melakukan kegiatan kunjungan studio, mulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan kunjungan studio.



4. Guru memberikan arahan dan bimbingan pada waktu kegiatan pelaksanaan kunjungan studio dan melakukan penilaian terhadap kegiatan kunjungan studio peserta didik.
 5. Guru mengajak peserta didik di akhir kegiatan kunjungan studio membuat laporan kegiatan dan dipresentasikan untuk evaluasi.
- **Aktivitas Peserta Didik**
 1. Peserta didik mengamati, memperhatikan, dan mencermati video kegiatan kunjungan studio yang ditayangkan oleh guru.
 2. Peserta didik membuat catatan tentang analisis perihal yang harus disiapkan dan diperhatikan dalam kegiatan kunjungan studio.
 3. Peserta didik membuat perencanaan kegiatan kunjungan studio dengan kelengkapan persiapan dan perencanaan, data pelaksanaan serta bahan pelaporan yang akan disusun dengan arahan dan bimbingan guru sebagai fasilitator kegiatan.
 4. Peserta didik melaksanakan kegiatan kunjungan studio sesuai perencanaan, jadwal dan ketentuan yang telah disepakati bersama dengan didampingi guru selaku pembimbing dan fasilitator.
 5. Peserta didik membuat laporan kegiatan kunjungan studio yang kemudian dipresentasikan dan dievaluasi oleh guru.

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :
Tanggal :
Nama kelompok/ ketua :

No	Materi	Penjelasan	Keterangan
1	Tema Bazar	Pasar Seni Kerajinan	
2	Pembentukan kepanitiaan	- Ketua : - Wakil ketua : - Sekretaris : - Bendahara : - Seksi dekorasi : - Seksi perlengkapan : - Seksi stand : - Seksi publikasi : - Seksi konsumsi : - dan lain -lain	Faisal Dita Luna Jiani Budi Ridwan Ferdo Dilan Maya
3	Produk yang disajikan	- Kerajinan hiasan dinding dari bahan organik - Tas dari bahan organik - Kerajinan khas daerah lokal - dll	Di isi data jumlah produk yang disajikan saat bazar
4	Perlengkapan bazar	- Poster - Label - Meja display - Banner/ spanduk - Katalog produk - dll	
5	Pelaksanaan jadwal bazar	Hari/ Tanggal : Tempat bazar : Waktu :	
6	Pelaporan	Kelebihan dan Kekurangan kegiatan bazar :	





F. Asesmen

Asesmen Diagnostik

Pada tahap persiapan kelas dan diskusi, guru menilai kemampuan peserta didik pada awal kegiatan pembelajaran dengan mengadakan diskusi dan pertanyaan pemantik dan menerima umpan balik dari peserta didik.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Peserta didik dapat mendefinisikan istilah bazar/magang.		
Peserta didik mengetahui dan dapat memberi gambaran tentang kegiatan bazar/magang.		
Peserta didik mengetahui tahapan dalam penyelenggaraan bazar.		
Peserta didik mengetahui nilai kelebihan dan kekurangan dari penyelenggaraan bazar/magang.		

Jika lebih banyak kolom terisi dengan “ya” maka guru dapat melanjutkan kegiatan inti. Jika tidak, maka guru dianjurkan untuk mengulas pembahasan dan menanyakan lagi ke peserta didik tentang pokok materi yang kurang dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

Asesmen Formatif

Guru menilai persiapan kelas dan kemampuan peserta didik di awal kegiatan pembelajaran dengan membuka ruang diskusi melalui pemaparan gambar, pertanyaan pemantik dan melihat serta mendengar pendapat peserta didik terkait pembelajaran.

Asesmen Kegiatan 1: Bazar

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik dapat memilih media bazar sesuai dengan tema secara lengkap.	81-100	Baik

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik dapat memilih media bazar sesuai dengan tema secara cukup lengkap.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik dapat memilih media bazar sesuai dengan tema secara kurang lengkap.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik dapat membuat tampilan bazar secara tepat, rapi, kreatif dan menarik	81-100	Baik
• Peserta didik dapat membuat tampilan bazar secara cukup tepat, rapi, kreatif dan menarik.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik dapat membuat tampilan bazar secara kurang tepat, rapi, kreatif dan menarik.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik dapat melakukan pelayanan pada pembeli secara cekatan, ramah, dan dapat menarik order pembeli.	81-100	Baik
• Peserta didik dapat melakukan pelayanan pada pembeli secara cukup cekatan, ramah, dan cukup dapat menarik order pembeli.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik dapat melakukan pelayanan pada pembeli secara kurang cekatan, ramah, dan kurang dapat menarik order pembeli.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik dapat bekerjasama dalam tim, saling mendukung, kompak dan bergotong royong dengan baik.	81-100	Baik
• Peserta didik dapat bekerjasama dalam tim, saling mendukung, kompak dan bergotong royong dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang dapat bekerjasama dalam tim, saling mendukung, kompak dan bergotong royong.	60 - 70	Kurang



Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik mampu menjual produk kerajinan dan pembeli merasa puas dengan produknya sehingga memungkinkan pembeli berpeluang untuk membeli lagi bahkan menjadi pelanggan tetap.	81-100	Baik
• Peserta didik cukup mampu menjual produk kerajinan dan pembeli merasa puas dengan produknya sehingga memungkinkan pembeli cukup berpeluang untuk membeli lagi bahkan sebagai pelanggan tetap.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang mampu menjual produk kerajinan dan pembeli kurang merasa puas dengan produknya sehingga pembeli kurang berpeluang untuk membeli lagi atau menjadi pelanggan tetap.	60 - 70	Kurang
Jumlah nilai : Jumlah skor x 100 15		

Asesmen Kegiatan 2: Magang

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik mempunyai kemauan kerja, motivasi Inisiatif dan kreatifitas yang baik.	81-100	Baik
• Peserta didik cukup mempunyai kemauan kerja, motivasi Inisiatif dan kreatifitas yang baik.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang mempunyai kemauan kerja, motivasi Inisiatif dan kreatifitas yang baik.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik dapat melakukan disiplin waktu yang efektif dengan hasil kerja optimal dan efisien.	81-100	Baik

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
• Peserta didik cukup dapat melakukan disiplin waktu yang efektif dengan hasil kerja optimal dan efisien.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang dapat melakukan disiplin waktu yang efektif dengan hasil kerja optimal dan efisien.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik bertanggung jawab dan berdedikasi untuk melaksanakan kerja sesuai prosedur.	81-100	Baik
• Peserta didik cukup bertanggung jawab dan berdedikasi untuk melaksanakan kerja sesuai prosedur.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang tanggung jawab dan dedikasi untuk melaksanakan kerja sesuai prosedur.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik mampu memahami penggunaan alat dengan benar.	81-100	Baik
• Peserta didik cukup mampu memahami penggunaan alat dengan benar.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik kurang mampu memahami penggunaan alat dengan benar.	60 - 70	Kurang
• Peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.	81-100	Baik
• Peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
• Peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dengan kurang baik.	60 - 70	Kurang
Jumlah nilai : Jumlah skor x 100 15		



Asesmen Kegiatan 3: Kunjungan Studio

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik mampu menggali informasi di tempat kunjungan studio dengan lengkap.	81-100	Baik
Peserta didik mampu menggali informasi di tempat kunjungan studio dengan cukup lengkap.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu menggali informasi di tempat kunjungan studio dengan lengkap.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu membuat laporan dari hasil kunjungan studio dengan lengkap.	81-100	Baik
Peserta didik mampu membuat laporan dari hasil kunjungan studio dengan cukup lengkap.	71 - 80	Kurang
Peserta didik kurang mampu membuat laporan dari hasil kunjungan studio dengan lengkap.	60 - 70	Cukup
Peserta didik mampu membuat analisis produk kerajinan dari kunjungan studio dengan lengkap.	81-100	Baik
Peserta didik mampu membuat analisis produk kerajinan dari kunjungan studio dengan cukup lengkap.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu membuat analisis produk kerajinan dari kunjungan studio dengan lengkap.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu berinteraksi dengan seniman atau pemilik studio dengan baik.	81-100	Baik

Rubrik Nilai Kegiatan	Rentang Nilai	Kategori
Peserta didik mampu berinteraksi dengan seniman atau pemilik studio dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu berinteraksi dengan seniman atau pemilik studio dengan baik.	60 - 70	Kurang
Peserta didik mampu mencerap pengalaman dari hasil kunjungan studio dengan baik.	81-100	Baik
Peserta didik mampu mencerap pengalaman dari hasil kunjungan studio dengan cukup baik.	71 - 80	Cukup
Peserta didik kurang mampu mencerap pengalaman dari hasil kunjungan studio dengan baik.	60 - 70	Kurang

Asesmen Sumatif

Asesmen ini dilaksanakan setelah pembelajaran pada Unit 2 selesai. Fungsi dari asesmen ini adalah sebagai media reflektif guru untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran sehingga di masa depan jika pembelajaran pada Unit 1 ini diadaptasi kembali diharapkan dapat lebih baik dari yang sebelumnya.

Prosentase Capaian Pembelajaran	Deskripsi Kriteria Capaian Pembelajaran
100% - 90%	Sangat memenuhi capaian pembelajaran
89% - 70%	Cukup memenuhi capaian pembelajaran
69% - 50%	kurang memenuhi capaian pembelajaran
49% - 30%	Tidak memenuhi capaian pembelajaran
29% - 0%	Sangat tidak memenuhi capaian pembelajaran





Tindak lanjut

- Guru menilai hasil diskusi, kegiatan bazar/ kegiatan magang/ kegiatan kunjungan studio yang telah dikerjakan peserta didik.
- Peserta didik melakukan penilaian diri dan teman.
- Guru memberikan tugas pada peserta didik untuk mencatat semua yang terjadi saat proses bazar/magang/kunjungan studio.



Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas dengan menjawab contoh pertanyaan reflektif seperti di bawah ini:

- Temuan kesulitan apa yang muncul dalam proses pembelajaran? Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Seperti apa respon siswa terhadap tantangan yang diberikan oleh guru?
- Bagaimanakah hasil kegiatan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru? Bagaimana memperbaiki pembelajaran kedepan?
- Menurut evaluasi, berapa persen capaian pembelajaran yang memenuhi ketuntasan belajar siswa?
- Apabila hasil capaian pembelajaran belum tuntas, strategi apa yang akan diterapkan?
- Jika hasil capaian pembelajaran tuntas, maka materi pengayaan seperti apa yang akan diberikan ke siswa?

GLOSARIUM

Approach: Upaya dalam konteks aktivitas penelitian untuk menjalin hubungan dengan objek yang diteliti, cara (metode) untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah penelitian.

Art Deco: Sebuah gerakan desain pada periode 1920-an yang mempengaruhi banyak gaya desain sampai saat ini. Gaya desain yang menonjolkan kesan mewah, anggun serta modern.

Arts and Craft Movement: Gerakan kesenian dan sosial yang mengangkat kembali tradisi seni klasik Eropa abad pertengahan, pada abad ke-19 Masehi. Gerakan ini muncul pertama kali di Inggris sebagai reaksi terhadap dampak negatif Revolusi Industri dan kejenuhan pada kehidupan sosial dan estetika masyarakat Inggris kala itu.

Assembling: Teknik penciptaan karya seni/kerajinan dengan cara merakit, menyusun dan/atau memasang.

Branding: Teknik memasarkan produk dengan membangun citra positif dan keunikan dari produk yang dipasarkan tersebut.

Brainstorming: Dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai curah pendapat. Makna dari kata ini adalah sebuah kegiatan bertukar pikiran antara dua orang atau lebih terkait pendapat masing-masing atas suatu topik.

Built prototype: Rancang model dari suatu benda yang akan diproduksi.

Concept Development: Sebuah model pembelajaran bersifat interaktif yang memacu peserta didik untuk memperkaya dan memperdalam pengetahuannya tentang sebuah konsep melalui serangkaian proses kognitif.

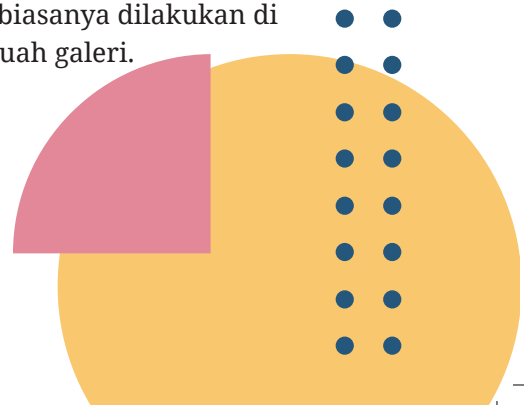
Concept Store: Toko ritel yang menjual beragam produk dari berbagai desainer atau artisan. Produk yang dijual bermacam-macam mulai dari produk *fashion*, kosmetik sampai makanan.

Ekspresi Figuratif: Istilah dalam seni rupa yang merujuk pada ungkapan visual atas sebuah objek secara realistis atau sesuai dengan bentuknya dalam kehidupan nyata.

Decoupage: Seni kerajinan dengan menggunakan teknik memotong/menggunting serta menempel objek gambar pada sebuah media tertentu.

Fresco: Teknik seni lukis dinding dengan menimpakan pigmen warna pada plaster dinding yang baru dilapisi (masih basah). Teknik ini banyak digunakan pada karya lukisan era *Renaissance* dan Barok.

Gallery Walk: Kegiatan berkeliling menikmati dan mengamati karya seni yang biasanya dilakukan di dalam sebuah galeri.



Glisir: Teknik pewarnaan pada karya seni kerajinan/kriya keramik yang bertujuan untuk memberikan lapisan kaca tipis pada permukaan keramik sehingga menimbulkan efek mengkilap/berkilau.

Keindahan Intrinsik: Sebuah nilai keindahan dalam karya seni yang dapat ditangkap oleh mata, telinga atau keduanya.

Kolase: Karya seni yang diciptakan melalui teknik menempelkan beragam medium pada suatu bidang permukaan. Jenis karya kolase dikelompokkan sesuai corak, dimensi, fungsi, dan materialnya.

Local Wisdom: Bahasa asing (Inggris) untuk kata Kearifan Lokal. Makna dari Kearifan Lokal adalah segala bentuk wawasan, pemahaman, keyakinan atau pengetahuan serta adat istiadat dan kebiasaan atau etika yang menjadi pedoman tindak laku manusia dalam kehidupan pada sebuah komunitas yang bersifat ekologis.

Moodboard: Kumpulan komposisi visual (gambar) yang biasa digunakan oleh desainer sebagai panduan mereka dalam mengerjakan sebuah tema proyek perancangan.

Museum of Modern Art: Museum seni modern yang terletak di New York, Amerika Serikat dan dibuka untuk umum sejak 7 November 1929 oleh Abby A. Rockefeller, Lillie P. Bliss dan Cornelius J. Sullivan.

Polymer Clay: Sebuah medium penciptaan karya seni kerajinan/kriya yang memiliki sifat mudah dibentuk dan berbahan dasar polimer PVC (polivinil klorida).

Stilasi: Teknik penciptaan karya seni rupa dengan mengubah bentuk asli sebuah objek visual menjadi bentuk baru yang bersifat dekoratif (motif ragam hias) dengan tetap mempertahankan ciri khas bentuk aslinya.

Tangible: Benda atau aset yang wujud nyatanya dapat ditangkap oleh panca indera manusia.

Tapestri: Karya kerajinan tekstil dari Eropa yang tebal, merupakan hasil tenunan tangan dengan aneka motif, umumnya dipergunakan sebagai hiasan dinding, tirai dan penyalut mebel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. 2014. "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan pada instansi/perusahaan" dalam *Jurnal Simetris*, Vol 5 No 1 April 2014, ISSN: 2252-4983.
- Ayodya, Wulan. 2011. *Siswa juga Bisa Jadi Pengusaha: Tips dan Trik Belajar Berwirausaha bagi Siswa*. Jakarta: Esensi.
- Clutton-Brock, Arthur. 2018. *William Morris*. New York, USA: Parkstone Press International.
- Guimei, Yang. 2021. *An Illustrated Brief History of Chinese Porcelain*. Chicago, USA: Shanghai Press and Publishing Development.
- Harjono, I. 2012. "Implementasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) Pada Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Listrik SMK Negeri 4 Di Kota Tangerang" dalam *Jurnal Ekuitas Universitas Indonesia*.
- Koentjaraningrat. 1993. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koplos, Janet dan Bruce Metcalf. 2010. *MAKERS, History of American Studio Craft*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Lock, Deborah. 2009. *Children's Book of Art*. DK Publishing: United States.
- Lopez, Citlalli dan Patricia Shanley. 2005. *Kekayaan Hutan Asia: Makanan, rempah-rempah, kerajinan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Marchand, Suzanne L. 2020. *Porcelain, A History from the Heart of Europe*. New Jersey, USA: Princeton University Press.
- Mudjiarto & Aliaras Wahid. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Kewirausahaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Porter, Venetia dan Mariam Rosser-Owen. 2012. *Metalwork and Material Culture in the Islamic World. Art, Craft and Text*. London, New York: I.B.Tauris & Co.
- Sanubari, Deswinta. 2019. *Buku Pintar Kerajinan dari Bahan Sekitar Kita*. Temanggung: Literasi Desa Mandiri.
- Simbolon, Huyogo. 2019. "Menempa Besi, Melestarikan Budaya ala Komunitas Pijar". Diunggah 15/09/2019, 08.00 WIB. liputan6.com/regional/read/4062594/menempa-besi-melestarikan-budaya-ala-komunitas-pijar. Diakses 27/10/2022, 09.30 WIB.
- Soewarni. 2010. "Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan" dalam *Jurnal Ekonomi Bisnis*, Vol. VI, No. 1, Juni 2010.



Susanti, Reni. 2021. "Melestarikan Budaya Menempa ala Saltig". Diunggah 21/06/2021, 15:00 WIB, lifestyle.kompas.com/read/2021/06/21/150000620/melestarikan-budaya-menempa-ala-saltig?page=all. Diakses 27/10/2022, 09.30 WIB.

Thompson, Nancy L. 2007. *Roman Art: A resource for Educators*. New York, USA: The Metropolitan Museum of Art.

Widjaya, Achmad. 2009. *Profil Industri Keramik Indonesia*. Jakarta: Teraju.

Winardi. 2003. *Entrepreneur & Entrepreneurship*. Jakarta:Kencana

DAFTAR TAUTAN SUMBER GAMBAR

Unit 1

Gambar 1.2. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Pottery_of_ancient_Greece#/media/File:Amphorae_stacking.jpg pada 9 November 2022

Gambar 1.2. (kanan) diunduh dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Anforagrega-atenas.jpg> pada 9 November 2022

Gambar 1.3. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_rings#/media/File:Chain_maille_bracelet_in_Double_Spiral_weave_arp.jpg 9 November 2022

Gambar 1.3. (kanan) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Royal_Cemetery_at_Ur#/media/File:Reconstructed_sumerian_headgear_necklaces_british_museum.JPG

Gambar 1.4. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/File:Afrikaabteilung_in_Ethnological_Museum_Berlin_99.JPG 9 November 2022

Gambar 1.4. (kanan) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mbangu_mask_-_Central_Pende,_Southern_Bandundu,_DRC_-_Royal_Museum_for_Central_Africa_-_DSC06657.JPG 9 November 2022

Gambar 1.5. diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flores_y_colores_hechos_a_mano.jpg 9 November 2022

Gambar 1.6. diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two_flasks_with_dragons.jpg 9 November 2022

Gambar 1.7. diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stamping_on_Leather.jpg 9 November 2022

Gambar 1.8. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Boiled_leather#/media/File:Case_for_a_Book_MET_sf51-117s2.jpg 9 November 2022

Gambar 1.8. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Boiled_leather#/media/File:Case_for_a_Book_MET_sf51-117s2.jpg 9 November 2022

Gambar 1.8. (kanan) diunduh dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Boiled_leather#/media/File:Case_\(%C3%A9tui\)_with_an_amorous_inscription_MET_sf50-53-1s3.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Boiled_leather#/media/File:Case_(%C3%A9tui)_with_an_amorous_inscription_MET_sf50-53-1s3.jpg) 9 November 2022

Gambar 1.9. diunduh dari <https://cultureclassroom.wordpress.com/2013/07/09/weaving-with-indigenous-australian-women-of-the-northern-territory/> 9 November 2022

Gambar 1.10. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Cueva_de_las_Manos#/media/File:SantaCruz-CuevaManos-P2210651b.jpg 9 November 2022

Gambar 1.10. (kanan) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Lascaux#/media/File:Lascaux_II.jpg 9 November 2022

Gambar 1.11. (kiri) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Choker_necklace,_Afghanistan,_mid_to_late_20th_century,_silver,_glass,_lapis_-_Fernbank_Museum_of_Natural_History_-_DSC09956.JPG 9 November 2022

Gambar 1.11. (kanan) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Usekh_collar#/media/File:Broad_collar_of_Senebtisi_MET_DP330254.jpg 9 November 2022

Gambar 1.12. diunduh dari <https://artsandculture.google.com/asset/hwFmCcIwXAxCw> 9 November 2022

Gambar 1.13. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Pottery_of_ancient_Greece#/media/File:Attic_Volute_kraters-en.svg

Gambar 1.14. diunduh dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Cernuschi_Museum_20060812_056.jpg 9 November 2022

Gambar 1.15. diunduh dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Mawangdui_silk_banner_from_tomb_no1.jpg 9 November 2022

Gambar 1.16. (kiri) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Courtly_scenes_Louvre_MRR197.jpg 9 November 2022

Gambar 1.16. (kanan) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Treasure_binding#/media/File:Codex_Aureus_Sankt_Emmeram.jpg 9 November 2022

Gambar 1.17. (kiri) diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Rhombicuboctahedron#/media/File:De_divina_proportione_-_Vigintisex_Basium_Planum_Vacuum.jpg 9 November 2022

Gambar 1.17. (kanan) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:20110726_Museo_Milan_6187.jpg 9 November 2022

Gambar 1.18. diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Morris_and_Company_Weaving_at_Merton_Abbey.jpg 9 November 2022

Gambar 1.19. (kiri) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Wooden_Pattern_for_Textile_Printing_from_William_Morris%27s_Company.jpg 9 November 2022

Gambar 1.19. (tengah) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Daisy_wall_hangings,_designed_by_William_Morris_for_Red_House,_worked_by_William_and_Jane_Morris,_1860,_couched_wools_on_wool_serge_-_Kelmscott_Manor_-_Oxfordshire,_England_-_DSC09983.jpg 9 November 2022

Gambar 1.19 (kanan) diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Morris_Redcar_carpet_design_c_1881-85.jpg 9 November 2022

Gambar 1.20. diunduh dari <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/19979> 9 November 2022

Gambar 1.21. diunduh dari copyright <https://www.bostonglobe.com/arts/books/2013/08/24/poetry-earth-recounts-deerfield-becoming-hub-arts-and-crafts-movement/Mb3HyENmgUH3emOPtGwLMN/story.html> 9 November 2022

Gambar 1.22. diunduh dari <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/229172> 9 November 2022

Gambar 1.23. diunduh dari <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bauhaus.JPG> 9 November 2022

Gambar 1.24. Diunduh dari https://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry#/media/File:Ren%C3%A9_lalique,_pettorale_con_pavoni,_oro,_smalti,_opali_e_diamanti,_1898-1900_ca.jpg 9 November 2022

Unit 2

Gambar 2.11. Diunduh dari <http://www.ikatbag.com/2011/03/how-to-work-with-cardboard.html> 15 Juli 2022

Gambar 2.13. Diunduh dari <https://www.pinterest.co.uk/pin/top-9-luxury-interior-design-moodboards--310255861827193274/> 19 Agustus 2022

Gambar 2.16. Diunduh dari <https://www.instagram.com/tedanesia/> 15 September 2022

Gambar 2.16. Diunduh dari <https://www.instagram.com/p/CKfoOuEAAE/>

Unit 3

Gambar 3.1. Diunduh dari <https://www.instagram.com/p/CWScIvivBz0/> 21 Juni 2022

Gambar 3.3. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 21 Juni 2022

Gambar 3.4. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 21 Juni 2022

Gambar 3.8. Diunduh dari <http://haleyteasier.blogspot.com/2012/01/tick-tock.html> 21 Juni 2022

Gambar 3.9. Diunduh dari <https://www.instagram.com/galastica.id/> 21 Juni 2022

Gambar 3.10. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 21 Juni 2022

Gambar 3.11. Diunduh dari <https://www.instagram.com/yourdreamweaver.id/> 21 Juni 2022

Gambar 3.14. Diunduh dari <https://www.instagram.com/paintedbylekaputra/> 21 Juni 2022

Gambar 3.16. Diunduh dari <https://www.instagram.com/brombielab/> 7 Agustus 2022

Gambar 3.17. diunduh dari <https://www.instagram.com/achebong/> 7 Agustus 2022

Gambar 3.18. Diunduh dari <https://www.instagram.com/achebong/>, <https://www.instagram.com/p/CSWII1EnJcB/>, <https://www.instagram.com/galastica.id/> 7 Agustus 2022

Gambar 3.19. Diunduh dari <https://www.instagram.com/iiyhcollective/> 7 Agustus 2022

Gambar 3.20. Diunduh dari <https://www.instagram.com/iiyhcollective/> 7 Agustus 2022

Unit 4

Gambar 4.3. Diunduh dari <https://www.instagram.com/brombielab/> 29 Agustus 2022

Terima Kasih

Kepada Para Kontributor

Buku Prakarya Kerajinan Kelas 12

Buku ini terwujud atas dukungan berbagai pihak dari seniman dan fotografer yang memberikan kami izin untuk menggunakan hasil karya, dokumentasi dan fotografi sebagai aset visual untuk memperkaya isi buku. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

Tarlen Handayani (hlm. 83), **Syarifah Adila Alatas** (hlm. 37-38, 94, 95,109), **Hilmi Sekar** (hlm. 107), **Dwiky Nur Imam KBS** (hlm. 108), **Damai Palintah Arafah** (hlm. 111), **Dodo Aldiano/ Tedanesia** (hlm. 125), **Dyah Retno/ Sabbe Living** (hlm. 127), **Zahidah Zahra/ yourdreamweaver.id** (hlm. 139 - 140), **Leka Putra/ Painted by Leka Putra** (hlm. 170-171), **Amaylia Permahan/ Brombielab** (hlm. 175), **Ache Andini/ Achebong** (hlm. 175), **Ika Vantiani - Ranggazukma/ IYH Collective** (hlm. 180-181).

BIODATA PELAKU PERBUKUAN

PENULIS

Nama Lengkap : Dessy Rachma Waryanti, S.Sn, M.Sn
E-mail : dessyrachms@gmail.com
Alamat Kantor : Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa
dan Desain, Kampus II ISI Surakarta,
Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres,
Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57127
Bidang Keahlian : Pengajar, Penulis, Peneliti Seni Rupa
Murni dan Keramik



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Seni Rupa Murni Keramik, Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2011 - 2015)
2. S2 Pengkajian Seni Rupa, Pascasarjana ISI Yogyakarta (2015 – 2017)

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen Seni Rupa Murni, FSRD ISI Surakarta (2022 – sekarang)
2. Merchandise Designer, ICM (International Confederation of Midwives) (2019)
3. Assistant Consultant, Jogjakarta Community School (2018-2021)
4. Koordinator Pameran East Java Young Artist Festival (2018)
5. Art Speaker Pameran Seni Keramik Kontemporer “Seeing Self, Observing Others” di Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta (2018)
6. Dosen Luar Biasa, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya (2017 - 2018)
7. Tim Peneliti Simposium Khatulistiwa, Yayasan Biennale Yogyakarta, (2018)
8. Ketua Pelaksana dan Moderator, Diskusi/ Kuliah Umum Daring Art History 101:
9. “History of Art Exhibition in Indonesia” Bersama Narasumber: Dr. Mikke Susanto, MA
10. KeyNote Speaker: Desain Elementer: Pengaplikasian Elemen Seni Rupa dalam Desain, Politeknik Negeri Batam, 2021

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pengembangan Perangkat Ajar Penyederhanaan Kurikulum, Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020)
2. Buku Mata Pelajaran Seni Rupa SMA/MA/SMK Kelas 12, Pusat Kurikulum dan Perbukuan KEMENDIKBUD. (2021)
3. Kolektif Kerakyatan dan Konstruksi Modern dalam Identitas Ekosistem Seni di Kota Madiun dan Nganjuk. Artikel dalam buku Biennale Jatim: Menghampiri Kebudayaan (2022)
4. Penyusunan Alur dan Tujuan Pembelajaran, Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020)
5. Artikel katalog: “Cosmic Turn: Percakapan dengan Semesta”, Pameran Tunggal Dona Prawita Arissuta: Cosmic Turn. (2018-2019)
6. Perkembangan Seni Keramik Kontemporer (2005-2015) di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, Thesis Pascasarjana Pengkajian Seni Rupa ISI Yogyakarta (2017)
7. Klasifikasi Prioritas Ketertarikan Perilaku Pengunjung Pameran Terhadap Karya Seni Rupa Kontemporer, Jurnal Invensi Vol.1, No. 2 (2016)
8. Komik Bisu “Kaluhara”, The Centre of Orang Utan Protection (COP), (2017)
9. Artikel katalog: “Imago Dei”, Pameran Tunggal Galih Reza Suseno, (2016/2017)
10. “Universal Infuence”, Art Jog 9 Exhibition Review at Blurg! Magazine edisi 02 (2016/2017)
11. “A Sublime Symphony: Ring of Songs”, Event Report – Blurg! Magazine Edisi 03 2016/2017
12. Figur Dewi Sri dalam Mitos Masyarakat Jawa sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik, 2015/ 2016

PENULIS

Nama Lengkap : Lu'lu'ul Fauziah Nurwito, S.Pd., M.Sn.
E-mail : lulufn91@gmail.com
Alamat Kantor : Sekolah Cikal Lebak Bulus, Jl. Lb. Bulus
I No.6, RT.6/RW.4, Cilandak, Bar., Kec.
Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah
Khusus Ibukota Jakarta 12430

Bidang Keahlian : Pengajar Seni Rupa



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang (2014/2015)
2. S2 Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2017/2018)

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Tutor workshop & course (2017 – sekarang)
2. Guru Sekolah Cikal Lebak Bulus, Jakarta
3. Guru TK Taman Harapan, Malang, Jawa Timur
4. Guru Gracia School, Malang, Jawa Timur
5. Guru Madania School, Bogor, Jawa Barat

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Nurwito, Lu'lu'ul F. Coklat Sebagai Media Lukisan. Universitas Negeri Malang (2014)
2. Nurwito, Lu'lu'ul F. Filosofi Cinta dalam Rupa. Universitas Negeri Malang (2014)
3. Nurwito, Lu'lu'ul F. Imbas Modernisasi pada Keramik Dinoyo. Universitas Negeri Makassar (2016)
4. Nurwito, Lu'lu'ul F. Penciptaan Lukisan dengan Dualisme Wanita. Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2017)

PENULIS

Nama Lengkap : Welly Purnama Kumalasari, M.Pd
E-mail : wellykumalasari56@guru.sma.belajar.id
Alamat Kantor : SMAN 1 Kepanjen, Jl. Ahmad Yani
No.48, Ardirejo, Kec. Kepanjen,
Kabupaten Malang, Jawa Timur 65163
Bidang Keahlian : Pengajar, Penulis, dan Perajin seni
kriya



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa IKIP Negeri Malang (1994 – 1998)
2. S2 Keguruan Seni Rupa Universitas Negeri Malang (2016 – 2018)

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Guru Seni Budaya, SMAN 1 Kepanjen – Malang (2022 - sampai sekarang)
2. Guru Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, Di SMPN 1 Bululawang – Malang (1998 – 2022)
3. Guru Seni Budaya SMAN 1 Bululawang – Malang (2006 – 2022)
4. Guru Seni Budaya dan Prakarya SMA Al-Rifa'ie Pondok Modern Gondanglegi – Malang (2004 – 2021)

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pengembangan Buku ajar Pendidikan Seni Rupa Berazaskan Estetika Islam untuk sekolah Islam, Thesis KSR Universitas Negeri Malang (2018)
2. Seni Budaya. Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi. Buku Untuk siswa SMA & MA Kelas X, UM Press (2018)
3. Artikel : “ Penerapan Estetika Islam pada Materi Pendidikan Seni Rupa di SMA Al-Rifa'ie Gondanglegi”, Pelangi Sastra (2017)
4. Artikel: “Pembelajaran Desain Pola batik dengan Teknik YMPP untuk Pengembangan Kreativitas dan Mempermudah Menggambar digital”, KSR Pascasarjana UM (2017)
5. Jurnal: “Developing Learning Materials For High Scholl Art Education Course Based on Recent Revision of 2013 Curriculum”, ICE UM (2016)
6. Hubungan Minat Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas I dan II pada Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian di SLTP I Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang, Skripsi FPBS IKIP Negeri Malang (1998)

PENELAHAH

Nama Lengkap : Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.
E-mail : bas@upi.edu
Alamat Kantor : Departemen Pendidikan Seni Rupa,
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
(FPSD), Universitas Pendidikan
Indonesia. Jl. Dr. Setiabudi No. 229
Bandung 40154



Bidang Keahlian : Dosen Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997)
2. S2 Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010)
3. S3 Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019-sekarang).

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia pada mata kuliah: Kriya Tekstil dan Batik Dasar, Kriya Tekstil dan Batik Terapan, Pameran Kriya Tekstil dan Batik, Sejarah Seni Rupa Barat, Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa, Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa, Seminar Proposal Penelitian/Penciptaan Seni Rupa, dan Statistika (1999-sekarang)
2. Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung pada mata kuliah: Pendidikan Seni di SD, Media Pembelajaran dan Komputer, Penelitian Tindakan Kelas, dan Pengembangan Kemampuan Profesional (PKP) (2000 – sekarang)
3. Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di: Kampus Bumi Siliwangi FIP UPI, Kampus UPI Serang, Kampus UPI Purwakarta, dan Kampus UPI Sumedang (2000 – 2015)
4. Dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Rupa (2021 - Sekarang)
5. Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI (2013-2015; 2015-2019)

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pendidikan Apresiasi: Upaya Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesadaran Budaya Bangsa (dalam Diskursus Pendidikan Seni) (Quantum, 2020)
2. Batik Kasumedangan: Media Komunikasi Simbolik untuk Mempertahankan Identitas Budaya Lokal (dalam Komunikasi Seni Sebuah Telaah dalam Konteks Kearifan Lokal) (Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, 2021)

3. Rumah Pendidikan Seni Moel Soenarko sebuah Ruang Edukasi, Kreasi, dan Apresiasi Seni bagi Masyarakat di Kota Bandung (dalam Ruang Seni/Ruang Imaji) (Penerbit Nyala bekerjasama dengan Arti Bumi Intaran, 2021)
4. Menelusuri Nilai Nasionalisme melalui Batik Kasumedangan (dalam Peradaban Batik: Nilai dan Perkembangannya) (Ideas Publishing, 2022)
5. Paradigma Pendidikan Seni Rupa Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Imajinasi Vol. XIV No 2, Juli-Desember 2020, Hal. 71-80.
6. Farid Abdullah, Theresia Widiastuti, Bandi Sobandi, Bambang Tri Wardoyo. (2020). Krustasea Arafura Sebagai Ide Penciptaan Batik. *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*, 37(2), Hal. 119 – 126.
7. B Sobandi, S C Wibawa, T Triyanto, S Syakir, A Pandanwangi, S Suryadi, A Nursalim, H Santosa (2020). Batik AR ver.1.0: Augmented Reality application as gamification of batik design using waterfall method. *Journal of Physics: Conference Series* 1987 (2021) 012021. Hal. 1-6, (Q4).
8. Farid Abdullah, Bandi Sobandi, Dewi M. Syabani. (2021). Bahasa Rupa Aplikasi Edukasi Batik Nusantara. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. 6(1), Hal. 66-82.
9. Agus Nursalim dan Bandi Sobandi. (2021). Digital Marketing for Acceleration of Indonesian Batik Export in the Global Pandemic of COVID-19. *Arts and Design Studies*. Vol 90. Pp. 1-8.
10. Bandi Sobandi, Triyanto, Tjetjep Rohendi Rohidi, Syakir. (2021). The Use of Clove Leaves (*Syzygium aromaticum* L.) as Natural Dye for Batik Production in Kasumedangan Batik Industry, Indonesia. *Vlákna a Textil* 28(1) (Q3).
11. Farid Abdullah, Dian Rinjani, Menul Teguh Riyanti, Akkapurlaura, Bandi Sobandi. (2021). Batik Mega Mendung Sebagai Ide Perancangan Kemasan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), Hal. 429-438.
12. Syakir, Bandi Sobandi, Moh. Fathurrahman, Badrul Isa, Dini Anggraheni, Sri Verayanti R (2022). Tamarind (*Tamarindus indica* L.): Source of Ideas Behind the Semarang Batik Motifs to Strengthen Local Cultural Identity. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 22(1), Pp. 78-90. (Q1).
13. Moh Fathurrahman, Bandi Sobandi, Galih Mahardika Christian Putra. (2022). Implementasi Program Ekstrakurikuler Kesenian pada Jenjang Sekolah Dasar di Jawa Barat. *Jurnal Basicedu*, 6(1). Pp. 1210- 1220.
14. Cucu Sutianah, Bandi Sobandi. (2022). Project-Based Learning through Digital Printing Techniques to Improve Students' Local Cultural Innovation Creativity. *Journal of Education Technology*, 6(3).

PENELAAH

Nama Lengkap : Hendriana Werdhaningsih, M.Ds, Ph.D

E-mail : hwerdhaningsih@id.iit.edu

Alamat Kantor : Universitas Paramadina

Jl. Gatot Subroto kav. 97, Mampang

Jakarta, 12790

Bidang Keahlian : Desain Produk



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Produk, Institut Teknologi Bandung (ITB) (lulus 1998)
2. S2 Desain Produk, Institut Teknologi Bandung (ITB) (lulus 2005)
3. Ph.D Design for the future community-based production, Institute of Design, Illinois Institute of Technology (sekarang)

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen Tetap Universitas Paramadina (2007 - sekarang)
2. *Institute of Design, Illinois Institute of Technology* (2019 – 2022)
 - Research Team Leader, Design Lab at Hitachi America R & D. research project Principal Investigator: Carlos Teixeira, Ph.D. (2019)
 - *Teaching Assistant: Designing Future for Laura Forlano, Ph.D., Sustainable Solutions Workshop for Carlos Teixeira, Ph.D. (2020)*
3. Konsultan desain untuk program pemerintah Gubernur DKI Jakarta (Januari-Juni, 2019)

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Werdhaningsih, H., "Creativity and Innovation", Partnership Executive Program Module, Ford Foundation and Paramadina University, module chapter, 2018
2. Werdhaningsih, H., "Partnership Program for Enhancing Quality of Education, Case Study: Trakindo Corporate Citizenship Program", Partnership Case Studies: Business and Social Perspective, Ford Foundation and Paramadina University, research report, 2018
3. Werdhaningsih, H., Wirnas, D., "Craft, Engineering and Entrepreneurship", Grade XII High School Student Textbook and Teacher Book, Ministry of Education and Culture RI, 2014 & 2017
4. Werdhaningsih, H., Wirnas, D., "Craft, Engineering and Entrepreneurship", Grade X High School Student Textbook and Teacher Book, Ministry of Education and Culture RI, 2013 & 2016
5. Werdhaningsih, H., "Instrument Case: Not Just a Cover", Bdg World Jazz Magazine, No.3/1, 2010

6. Werdhaningsih, H., *"The Tale of Purple"*, Asri Goenawan art exhibition catalogue, Jakarta, 2010
7. Werdhaningsih, H., *"In My Comfort Zone"*, Asri Goenawan art exhibition catalogue, Bandung, 2010
8. Werdhaningsih, H., *"Form and Function of Carrying Tools in Traditional and Contemporary Culture"*, Design Journal, Bandung Institute of Technology, 2009
9. Werdhaningsih, H., *"Javanese Traditional Carrying Tools as Part of Distribution Pattern"*, Widya Journal, Year 25th Number 270, Kopertis Wilayah III DKI Jakarta, 2008
10. *"Collaborative Design in Designing Cilaja Muncang Vernacular Bamboo"*, National Seminar in Art and Design: Concept, Strategy and Implementation, University of Surabaya, Surabaya, 2016
11. *"Evaluating Ergonomic Factor of Cilaja Muncang Vernacular Bamboo Furniture"*, International Conference of Creative Industry, Bali, 2015
12. *"Finding Batik's Way: From Nusantara Inheritance to Cultural Diplomacy"*, Warisan Nusantara International Seminar, Semarang, 2012
13. *"Less Critics, Batik Grows in Numbers Shrink in Values"*, Arte-Polis4 International Conference - Creative Collaboration and the Making of Place, Bandung, 2012
14. *"The Fourth Triple Helix Model: University as an Epicenter of the Triple Helix Movement"*, Arte-Polis 3

Informasi lain:

Instructor:

1. Packaging Design for International Market Workshop, Indonesia Export Training and Education, Ministry of Trade, 2010-2019
2. National Value Chains of Furniture, Other Forest Products and Ecosystem Service Symposium, CIFOR, Bogor, 2013
3. Future Craft Design; Indonesian, Singapore and Swedish designer collaboration, Indonesia Furniture Designer Association & Singapore Furniture Industry Council, Solo, 2012
4. Furniture Design Workshop, Ministry of Industry Republic of Indonesia, Solo & Cirebon, 2010

ILUSTRATOR

Nama Lengkap : M. Harun Rosyid Ridlo, S.Ds, M.Sn.
E-mail : harunrosyidridlo@gmail.com
Alamat Kantor : Desain Komunikasi Visual, Fakultas
Seni Rupa dan Desain, Kampus II ISI
Surakarta, Jl. Ring Road, Mojosongo,
Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa
Tengah, 57127
Bidang Keahlian : Pengajar Desain Komunikasi Visual,
Peneliti, Ilustrator dan Desainer



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2016/2017)
2. S2 Program Pascasarjana Magister Seni, Minat Pengkajian Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2020/2021)

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. Dosen Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta (2022-sekarang)
2. Desainer Grafis dan Desainer Grafis Senior di Printerous (2016-2022)
Graphic Designer at Printerous

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Ridlo, M. H. R. (2020). Designer's perspective on the Strategy of Designing Infographics on Social Network Services (SNS): Instagram. INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni), 5(1), 51-63.

EDITOR

Nama Lengkap : Yohanes De Britto Wirajati, S.S, M.Hum
E-mail : ydbwirajati@gmail.com
Alamat Kantor : Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Kampus II ISI Surakarta, Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57127
Bidang Keahlian : Penulis, Dosen, Peneliti



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Ilmu Sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2011-2016)
2. S2 Kajian Budaya Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2016-2020)

Riwayat pekerjaan/ profesi

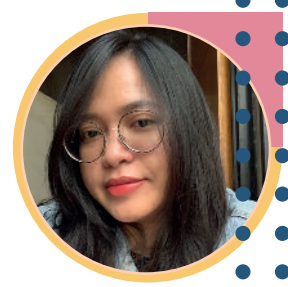
1. Dosen di Program Studi Seni Murni, Institut Seni Indonesia Surakarta (2022-sekarang)
2. Peneliti lepas untuk beberapa Lembaga; IVAA, Trisakti Pilar Persada dan Yogyatourium Dagadu Jogja. (2020-2021)
3. Kontributor artikel untuk beberapa media online (Maret – September, 2019)

Buku, Jurnal dan Artikel:

1. Pengalaman Ambang Batas dan Ruang Kontemplasi. 2022. Tulisan pengantar pameran tunggal Fahmi Gaka, Artotel Hotel Yogyakarta, 21 Oktober 2022.
2. Weladalah. 2022. Fiksi mini dalam buku kumpulan fiksi mini Interogasi. Purwokerto: SIP Publishing.
3. Riset Bregada Malioboro disponsori oleh Yogyatourium Dagadu Jogja. (2021)
4. Riset Identifikasi Arsip Kadipaten Puro Pakualaman yang Berada di Luar Negeri. Kerjasama Trisakti Pilar Persada dengan DPAD Yogyakarta. (2021)
5. Riset Anotasi Bibliografi Seni Rupa Kontemporer. Kerjasama IVAA dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020)

DESAINER

Nama Lengkap : Syndhi Renolarisa
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Jakarta
Bidang Keahlian : Desain Grafis, dan Ilustrasi



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti, Jakarta - 2014

Riwayat pekerjaan/ profesi

1. (2014 – Sekarang) Freelance Ilustrator & Penata Letak/Desainer
2. (2014 – 2016) Quality Control & Internal Censorship, Transvision.
3. (2016 – Sekarang) (2014-2016) Quality Control & Internal Censorship, UseeTV - Indihome.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain isi Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014-sekarang)
2. Ilustrator Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014)